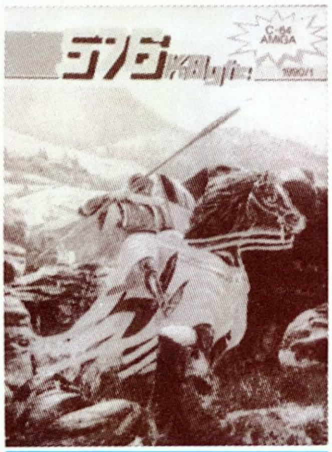
576 KByte

C–64 AMIGA

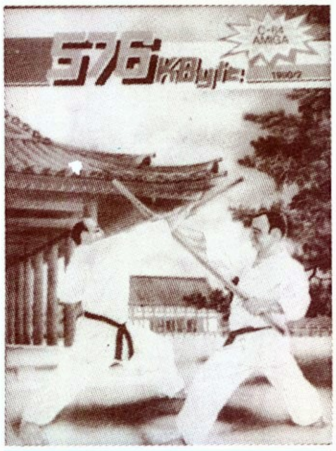
1991/6



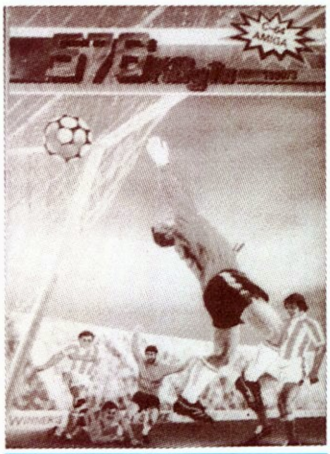
ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



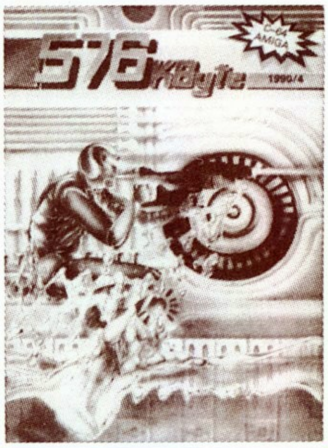
1990/1



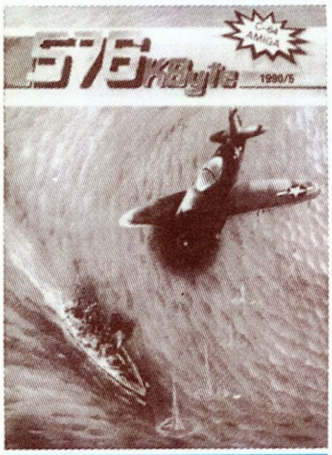
1990/2



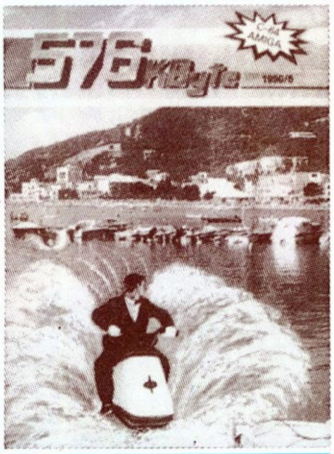
1990/3



1990/4



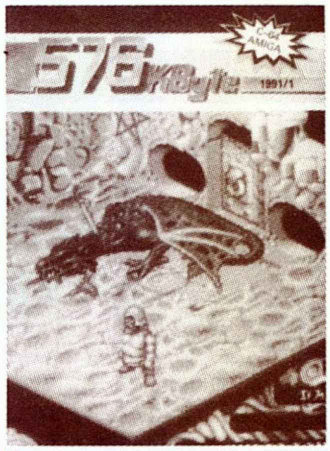
1990/5



1990/6



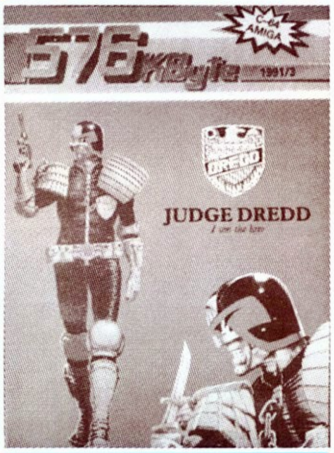
1990/7



1991/1



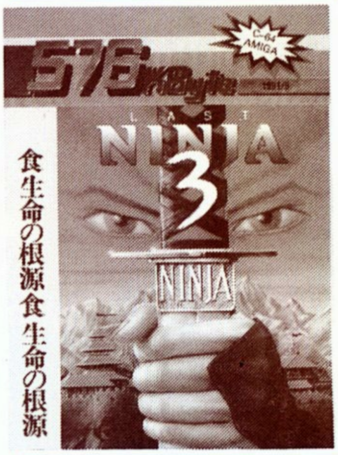
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5

Az 576 Kbyte korábbi számai kedvezményesen megvásárolhatók!
Aki az 1990-ben megjelent valamennyi számát (7) megrendeli, kedvezményesen **400,–Ft-ért** megküldjük.
Az 1990-ben megjelent egyes számok is kedvezményesen **65,– Ft-ért** megvásárolhatók.
Kérjük megrendelőinket, hogy a pénz befizetését igazoló postai szelvény hátoldalán tüntessék fel a kért példányok sorszámát.
Ez esetben postafordultával küldjük a kért lapokat.

Kedves vásárlónk!
Aki visszamenőleg vásárol az 1990-ben megjelent 576 KByte számaiból kedvezményt kap.
Az 1991-ben megjelent számokra a kedvezmény nem vonatkozik. Azok ára példányonként 79,– Ft.

Postacím: **COMGAME GMK** 1389 Budapest Pf. 132.

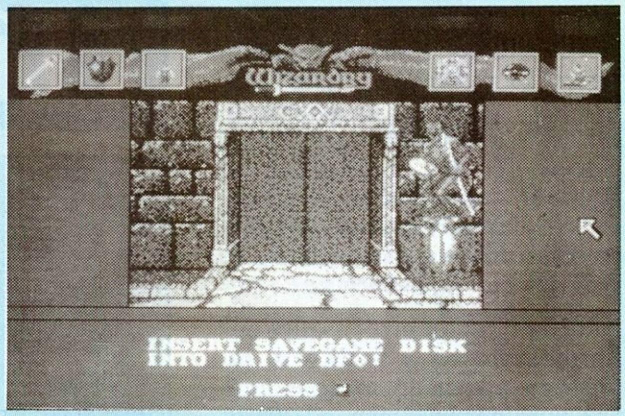
TARTALOM

576 KByte

1991/6. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
A címlapon: Killing Cloud

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 91.2514/06-66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

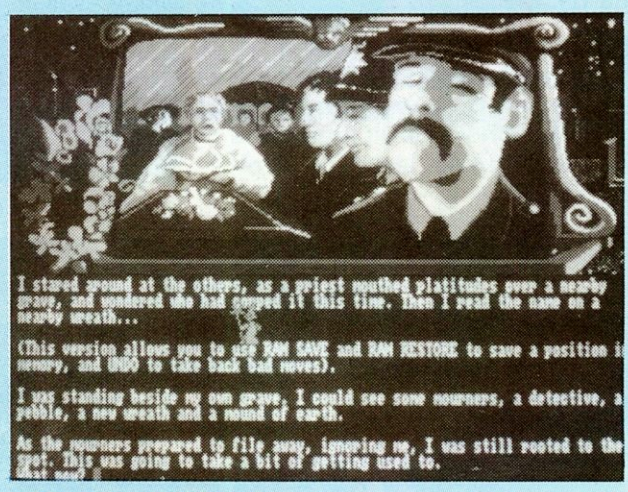


WIZARDRY **(6. oldal)**

Jónéhány éve, hogy Apple-n megjelent az első igazi fantasy szerepjáték (FRPG), a Wizardry. Azóta már mindenki ismeri a Bard's Tale trilógiát, a Dungeon Mastert és az SSI AD & D sorozatát, és a többi hasonló stílusú játékot, amelyek besorolhatók e három játék kategóriájába. Most, az FRPG-k fénykorában, valakinek eszébe jutott, hogy végre a jó öreg Wizardry-t is át kéne írni Amigára. És íme, megszületett az eredmény!

ATOMINO **(16. oldal)**

SCAPEGHOST **(26. oldal)**



POCKET ROCKETS **(30. oldal)**

Ismét egy újabb szöveges kalandjáték-leírás a Fish és a Guild of Thieves után! A leveleitekből kiderült, hogy ez a rovat nagy népszerűségnek örvend, ezért is halásztuk elő a porosodó lemezeink közül a méltánytalanul elfeledett Scapeghost-ot. A játék mind formájában, kivitelezésében, mind pedig nehézségi fokában különbözik az előbb említett két Magnetic Scrolls játéktól, de legalább annyira abszurd és szórakoztató, mint társa.

Hírek

Itt a nyár, ezt a játékgyártó cégek is érzik. Talán ez az oka, hogy minden eddiginél több újdonsággal fognak kirukkolni.

- E havi előzetes fotóink közül az első a C64-essel rendelkezők szívét fogja megdobogtatni. Készül az ELVIRA, melynek grafikájából reméljük képünk ízelítőt ad (előreláthatólag a játék 3 disc-en fér el). A másik kép a Shinobi folytatásáról a SHADOW DANCER Amiga verziójáról készült, a harmadik pedig az OCEAN ELF-jéről (Amiga).
- Nyár, víz, mi jut erről eszünkbe? Természetesen a DOMARK rövidesen elkészülő motorcsónakos-lövöldözős játéka, a HYDRA (C64, Amiga).
- Régen nem készült már jó szöveges kalandjáték a C64-esre, ezért kíváncsian várjuk az ENIGMA VARIATIONS "THE FAMOUS FIVE ON A TREASURE ISLAND"-ját A programban több figura szerepét is játszhatjuk majd (Amiga, C64).
- A THE SOFTWARE BUISNESS nevű cég új sorozatával kíván kijönni, amely minden tagja öt pályás lesz, és különböző időzónákban kell majd harcolni bennük (egy másik játékos vagy a computer ellen). Az első tag címe CAVEMAN lesz (C64, Amiga (?).
- Bruce Willis-t, a nagyszerű színészt utoljára a Die Hard 1/2-ben láthattuk. A következő filmje, és az ebből készült játék címe HUDSON HAWK lesz (C64, Amiga).



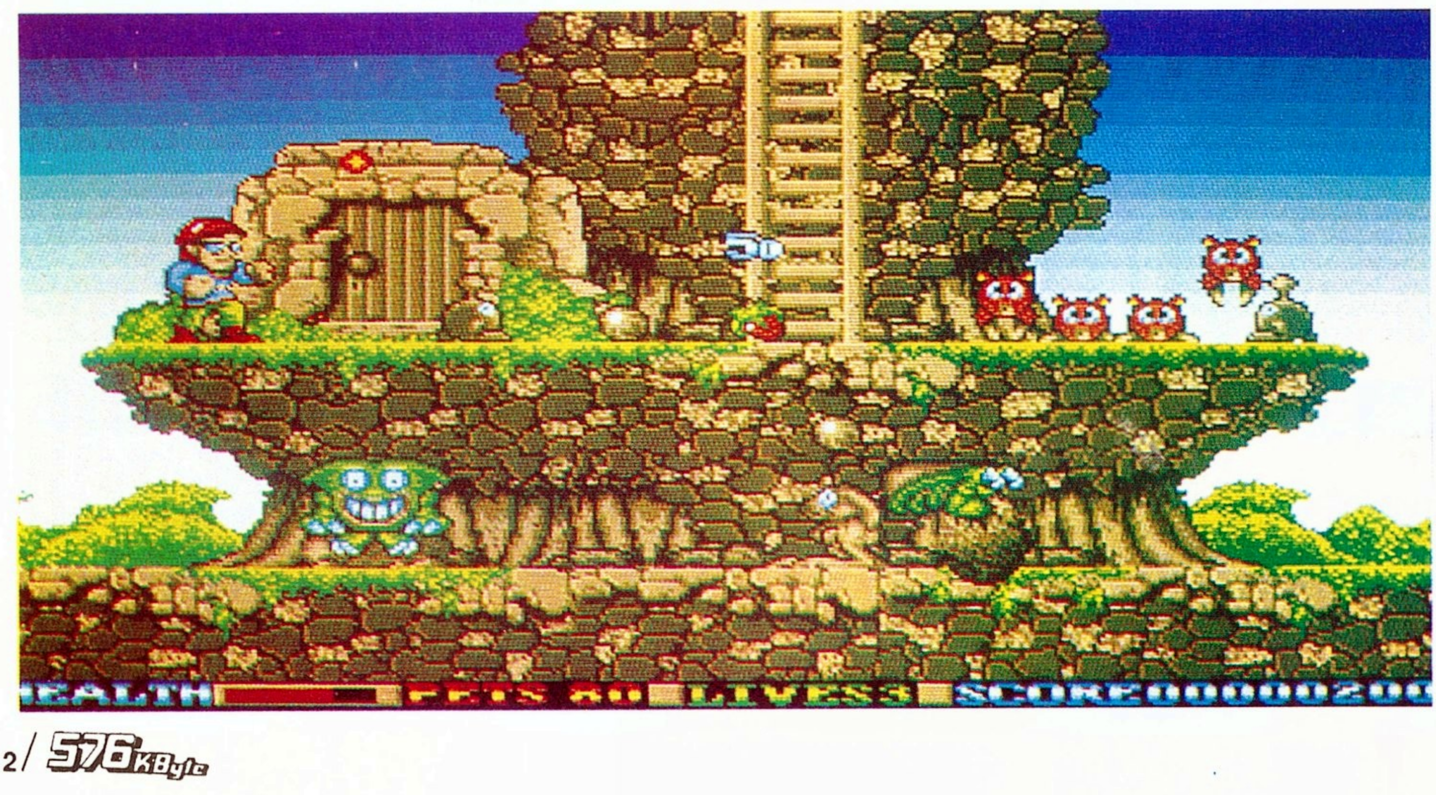
SHADOW DANCER

ELVIRA



OCEAN ELF

- Készül a sikeres film, a HIGHLANDER 2 számítógépes átirata, az OCEAN által (Amiga, C64).
- A filmeknél maradva: lesz ALIENS III(!), GODFATHER III (Keresztapa), és ARACHNOPHOBIA átirat is (Amiga, C64(?).
- Ez az év a „folytatásoké" lesz. Készül a NORTH & SOUTH 2, DRAKHEN 2 és a SIM CITY 2 (Amiga).
- A MILLENIUM a sikeres James Pond után készíti a ROBOCOD-ot, amelyben szintén egy hal a főszereplő. Lesz még egy pár érdekes nevű játékuk, többek között a DEMOLITION DERBY és a FU MANCHU IN THE WAY OF THE SHURIKEN (Amiga).
- Nyugaton a játéktermek sztárja az Atari Games PIT FIGHTER-je, amelynek sprite-jai digitalizált emberek. A DOMARK készíti az átiratot (Amiga, C64(?).
- Nem éppen a computerrel kapcsolatos, de forgatják a HOME ALONE (nálunk Reszkessetek Betörők) folytatását, Home Alone Again címmel.
- A HI-SOFT új szimulátorának címe PRO FLIGHT lesz, amelyben PANAVIA TORNADO-val repkedhetünk. A gép fontos szerepet kapott az Iraki háborúban is (Amiga).



„Nemzetközi" szökés!

Escape from Colditz

Nem tudom, hányan emlékeznek még az ősrégi Spectrum játékra, a The Great Escape-re, de aki igen, annak ismerős lesz az Escape from Colditz. A program szinte egy az egyben, mind témájában, mind grafikájának stílusában hasonlít rá, mondjuk az a legegyszerűbb, ha azt állítom, az EFC a TGE-nek az 1991-es „mása".

A Játék alaptémáját egy regényből merítette, amelyet sajnos nem állt módomban elolvasni. Lényege körülbelül ez lehetett: egy szigorúan őrzött német börtönnek kiképzett kastélyban raboskodik a játék négy főszereplője: egy angol, egy amerikai, egy francia és egy lengyel hadifogoly. Egy dologban közösek – mind a négyük a szökés lehetőségén töri a fejét. Hogy melyiküknek sikerül, és sikerül-e, az csak a játékoson múlik!

Mindenek előtt a játék kezeléséről. A négy figurát a joy-al irányíthatjuk. Közülük választani az

F1 – Angol
F2 – Francia
F3 – Amerikai
F4 – Lengyel

gombbal tudunk. F5-el a Pause üzemmódba léphetünk, amikor is mind a négyük pillanatnyi helyzetét láthatjuk. A „Space" billentyűvel válthatunk a futás/gyaloglás módok között. F9-el az éppen választott embert aludni küldhetjük, ilyenkor piheni ki fáradalmait (ez nagyon fontos, mert a túl fáradt figurával nem lehet futni). Ha egy felvehető tárgy közelében állunk, annak képe/neve megjelenik alul egy kis ablakban. A cuccot felszedni a „fel", letenni a „le" kurzornyíllal tudjuk. A „jobb–bal" nyilakkal lehet a különböző nálunk levő tárgyak között lapozni. A tűz gomb megnyomására emberünk azt a dolgot használja, ami éppen nála van.

Mielőtt a játékba igazán belemerülnénk mindenképpen kezdjünk el térképezni, enélkül nem érhetünk el sikert. A szökéshez mind a négy rab összehangolt munkája szükséges. Amikor már szinte az összes szobát ismerjük és tudjuk minden fontos tárgynak a fellelhetési helyét, akkor kezdjünk hozzá a „végigjátszáshoz".

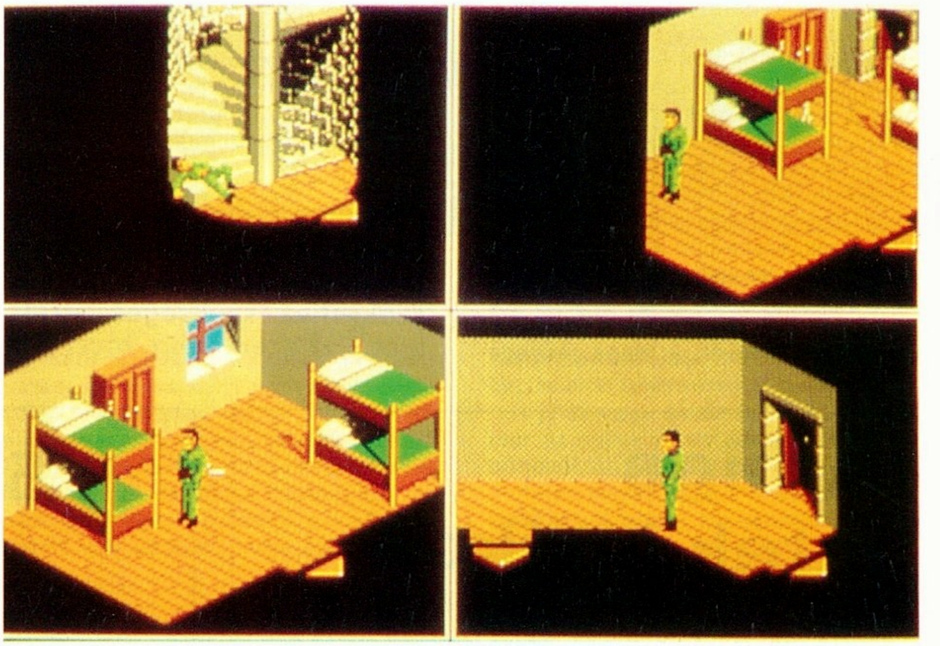
Az ajtók nyitása:

A kastély felfedezése során többszáz ajtóval találkozunk, melyek nagy része be van zárva. Az összegyűjtött álkulcsok és kulcsok segítségével ezek kinyithatók. Három fajta ajtó létezik:

Low Security Door (Kis Biztonságú Ajtó) – Lock-pick (álkulcs) segítségével nyitható;

Grade 1 Security Door (Egyes Biztonsági Ajtó) – Grade 1 key (egyes kulcs) segítségével nyílik;

Grade 2 Security Door (Kettes Biztonsági Ajtó) – Grade 2 key (kettes kulcs) nyitja.



FOTÓ: AMIGA

Minden nyitóeszköz csak egyszer használható, de az egyszer már kinyitott ajtók úgy megmaradnak a játék végéig. Félrevezető fogás, hogy a Rabok Részlegében (Prisoner's Quaters) egy csomó olyan ajtó van, ami egy kis üres szobába vezet – tehát nyitása csak felesleges kulcspocsékolás. Ezeket térképezéskor jelöljük be, hogy egy későbbi játék során már ne vesződjünk velük.

Az őrök félrevezetése:

A kastély területén egy csomó őr cirkál, két módon: az egyik, hogy az őr egy állandó útvonalat jár körbe és járőrözés közben figyeli az esetleg szökni készülő rabokat. A másik, amikor az őr egy helyben állva figyel, s csak a gyanús mozgásokra ugrik. Ha az őrök úgy vélik, hogy a POW szökni akar, tüzet nyitnak. Mivel mind jól képzett céllövő, egy találat is halálos. Elkerülhetjük embereink korai halálát, ha futkosás közben mindig van valami szilárd (pl. egy fal) köztünk és a Náci között. Még jobb, ha befutunk egy ajtó mögé és ott maradunk. Várjunk egy percet, amíg az őr továbbhalad, s folytathatjuk utunkat. Előfordul, hogy az őr nem lő le, hanem csak letartóztat – ekkor egy időre zárkába kerülünk. Jegyezzük meg, hogy minimum két őr mindig cirkál az udvaron! Általában az adott útvonalon járőröző Nácik mozgása egy idő után kifigyelhető, így mindig tudni fogjuk, hogy az adott körzetben mikor – hol fog felbukkanni.

A tárgyak:

Egy csomó különböző tárgy található a kastély területén, leginkább a földön. Figyelem, ezek nem mindig láthatóak, gyakran falak, asztalok, ágyak mögé vannak rejtve, tehát minden helyiséget gondosan kutassunk át. A legfontosabb dolgok:

Keys (kulcsok) – A biztonsági ajtók nyitásához.

Lock-pick (álkulcs) – Az alacsony biztonságú ajtókhoz.

Uniform (egyenruha) – Ezzel Nácinak álcázhatjuk magunkat.

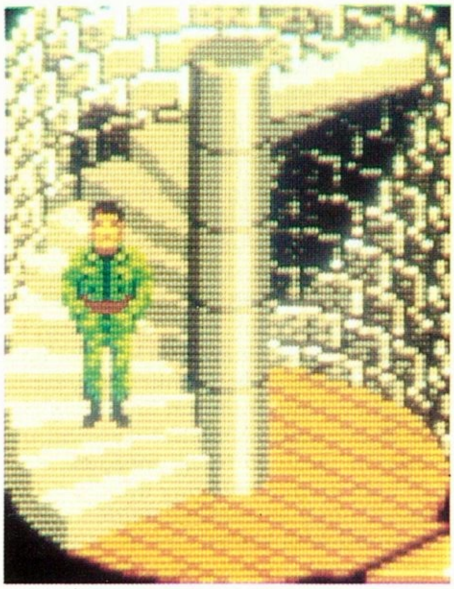
Pass (engedély) – Az egyenruhával együtt használjuk. Ha megállítanak, mindig ellenőrzik.

Papers (papírok) – A főbejáratnál ellenőrzik (egyenruha, engedély szükséges).

Pick-axe, Saw, Spade (kézicsákány, feszítővas) – Elzárt, föld alatti csatornák bejáratának nyitásához.

Candle (gyertya) – A járatokban világíthatunk vele.

Stone (kő) – Eldobva magára vonja az őrök figyelmét.



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

Soha ne tartsunk túl sok cuccot magunknál, mert ha letartóztatnak, ezek elvesznek. Inkább rejtsük el őket biztonságos helyeken (pl. a kápolnában). A néhány helyen a földön látható világosabb parketta-deszkák a csatornák bejáratai.

Tippek:

Minden éjszaka pihentessük (F9) azokat az embereinket, akikkel éppen nem „dolgozunk". Az őrök közelébe érve soha ne rohangáljunk, mert feltűnő. Mindig figyeljük az időnként betöltődő figyelmeztető üzeneteket: zárkaellenőrzés, szabadidő az udvaron, létszámszemle az udvaron. Ilyenkor, ha nem akarunk lebukni, vigyük a fiúkat a megfelelő helyre. Minden nemzetiségű rabnak megvan a maga részlege (French, American, Polish, British Quarters). Amíg ezen belül tartózkodunk, az őrök nem bántanak. A felfedezést tehát itt kezdjük. Mégegyszer a legfontosabb: TÉRKÉPEZZÜNK! Ne felejtsük el, a játék fő célja, hogy lehetőleg az összes rabbal meg tudjunk szökni.

Az EFC grafikájáról csak jót lehet mondani. A háttérek és a Sprite-ok nagyszerűen kidolgozottak, az izometrikus ábrázolás jól működik.

Rengeteg gyakorlás, ismerkedés szükséges ahhoz, hogy ki tudjuk okoskodni a sikeres szökéshez szükséges stratégiát. Ezt azért írom, mert e leírás készültekor még én sem jutottam el a játék legvégére! Ha olvasóink arról fognak panaszkodni, hogy nagyon nem megy a játék, akkor egy későbbi számunkban térképet is közlünk majd.

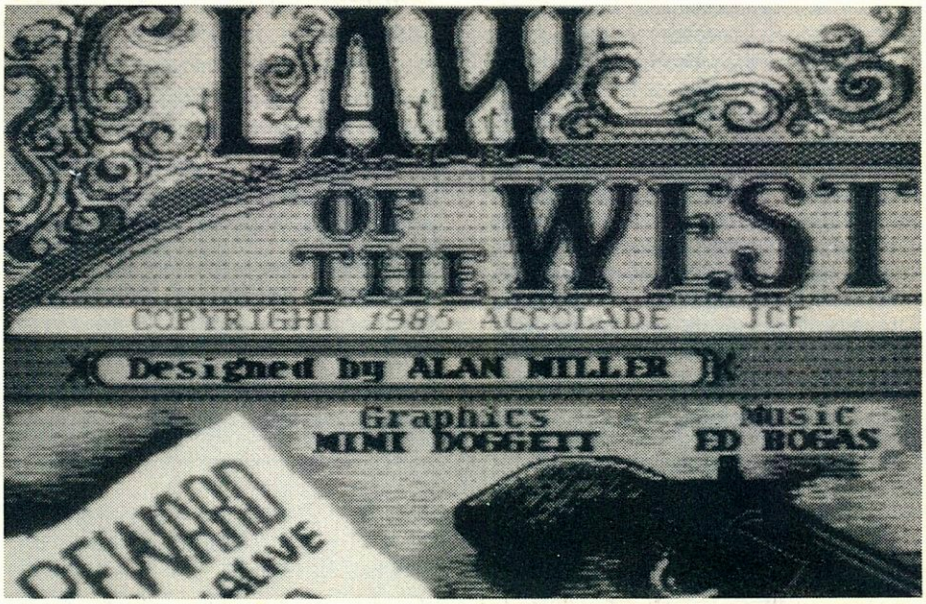
Martin

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	90	
ZENE	70	
JÁTSZHATÓSÁG	87	
Összesen:	85	

Amerika hőskorában találjuk magunkat, amikor a kis települések kezdenek benépesülni kivándorlókkal, szerencsevadászokkal. A falvakban hatalmas a bűnözés, amivel a seriff egyedül száll szembe, hiszen ő képviseli itt a törvényt. Végül a legtöbb seriff hamar veszít és örülhet, ha ép bőrrel megússza.

A legtöbb seriff veszít!

LAW OF THE WEST



FOTÓ: C–64

A Mi feladatunk is az, hogy a ránk bízott kisvárosban bátorságunk és coltunk segítségével rendet teremtsünk. Ehhez persze egész nap az utcákat kell rónunk, és minden járókelővel el kell beszélgetnünk. E beszélgetések célja az, hogy a lakosok közül kiszűrjük a bűnözőket, a békés emberekből pedig minél több információt szedjünk ki a közeljövőben várható rablótámadásokról. Mindenkivel békésen, de kellő határozottsággal kell beszélnünk, és közben vigyázzunk, hiszen ezen a környéken hamar eldördülnek a coltok.

A párbeszédek során a képen megjelenő mondatra kell négy lehetséges válasz közül a legjobbat kiválasztanunk. Ha pedig már nem tudunk mit válaszolni (azaz partnerünk le akar lőni), kapjuk elő fegyverünket a pisztolytáskából, és tüzeljünk gyorsan.

Ha egy embert túl gyorsan, minden ok nélkül lelövünk, figyelmeztetést kapunk, s az emberek zúgolódni kezdenek. Amikor viszont lassúak vagyunk, eltalálnak, s csak az orvos ügyességén múlik, hogy folytathatjuk-e karrierünket. (A játék elején az orvos még nem érkezett meg a városba, s ilyenkor minden sérülés halálos. Később általában az első sebet még sikerül meggyógyítania. Ekkor az első találat után karunkra egy kötést kapunk figyelmeztetőül.).

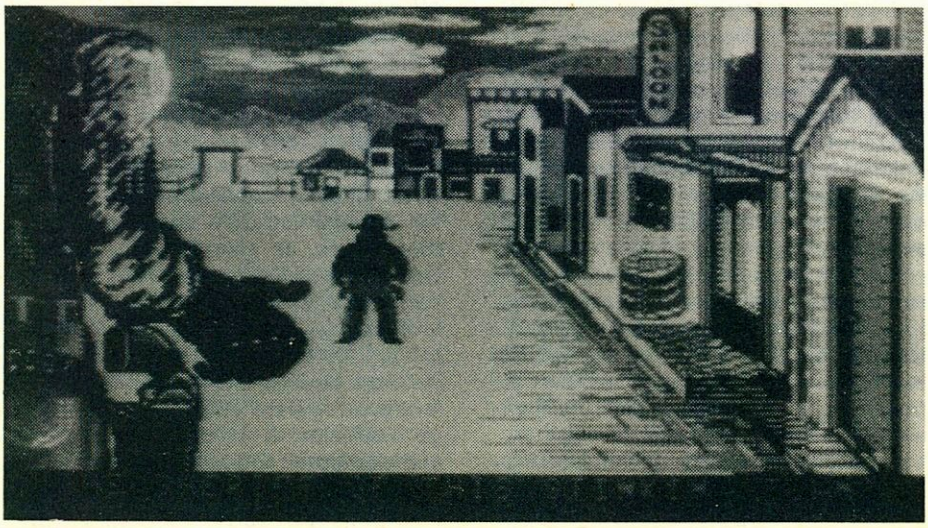
A város fő ellenségei a Dalton testvérek. Mindig rosszban sántikálnak, s elég sokan vannak ahhoz, hogy állandóan meggyűljön velük a bajunk. Szerencsére akcióikat nem tudják titokban tartani, a város lakói a beszélgetések során rendszerint némi információt nyújtanak a következő tervükről. Ezért fontos, hogy a találkozások során kellő figyelemmel és ésszel csevegjünk az utca emberével. (például a kisfiúnak cukrot kell adnunk, hogy elárulja nekünk titkát.) Amint sikerül valami konkrét dolgot megtudnunk, azonnal a helyzínre sietünk, ahol egy rövid tűzpárbajban kell leterítenünk a banditákat, mielőtt lelépnének a zsákmánnyal.

A játék vagy akkor ér véget, amikor már az egész várost megtisztítottuk a bűnözőktől, vagy amikor az orvos már nem tud segíteni rajtunk. Ekkor értékelést kapunk eddigi munkánkról. Ebben megtudjuk, hány banditát kaptunk el, hány ártatlan embert lőttünk le és mennyi pénzt mentettünk meg a játék során.

Bár az Accolade játéka már elég régen készült, mégis megérdemel egy kis figyelmet. A nagyszerű ötletet ugyanis a programozóknak sikerült nagyon szép grafikával és kellemes zenével kiegészíteniük. Így ez a könnyen kezelhető, érdekes játék nagy sikert aratott, s fog még aratni jó ideig.

Temesvári Tibor

FOTÓ: C–64



	AMIGA	C–64
GRAFIKA		91
ZENE		98
JÁTSZHATÓSÁG		95
Összesen:		96

Végre itt a jó öreg!

WIZARDRY

A játék indulása, a karakterek generálása minden szerepjáték-rajongó szívét megdobogtatja. Rengeteg fajta, foglalkozású karakter közül választhatunk, amelyek jónéhány extra szakértelem közül választhatnak. Ez eddig még nem lenne nagy szám, ilyet már sok játéknál láttunk (pl. Buck Rogers), de a legmegdöbbentőbb itt az, hogy nemcsak minden fajtának, osztálynak van értelme, hanem a szakképzettségeknek (SKILLS) is. Ezzel már nemsok ilyen stílusú játék dicsekedhet! Tehát maga a játékrendszer nagyon jól ki van találva. A játék maga ötvözete a Bard's Tale primitív, szemtől-szembe csatájának és a DM látványos harcainak, ahol láthatjuk, amint varázslataink az ellenfélbe csapódnak. Ezenkívül a program jelentős mennyiségű kalandjáték-elemet tartalmaz (kulcsok gyűjtögetése, tárgyak bizonyos helyen való használata), amivel a legjobbnak mondható SSI AD&D játékok nemigen dicsekedhetnek.

A harcoknál egy igen nagy előny, hogy nem kell állandóan csatáznunk (ld. Bard's Tale). Vannak fix szörnytáborhelyek, amelyeket ha kifüstölünk, ott többé nem lesz problémánk. Ezen kívül vannak véletlenszerű találkozások, amelyek se nem gyakrabbak, se nem ritkábbak a kelleténél. Hátránya viszont a harcnak, hogy nagyon lassú (csak nem C-ben írták? Nem, ahhoz is túl lassú). Eleinte látványos, ahogy az energia-gömbök és méregfelhők nyomán szétrobbannak a levegőben röpködő denevérek és a földön ugráló patkányok, később az ember önkéntelenül is keresgélni kezdi a BT-ből ismert „gyorsító" funkciót. De nem találja.

A játék öt lemeznyi terjedelme minden képzeletet felülmúló szörny-ármádiát, labirintus-rengeteget és varázslat-választékot ígér. Az ún. kalandjátékelemek azonban megnehezítik a játékot, és az, hogy tucatnyi kulccsal rohangálunk körbe-körbe a várban, hogy vajon melyik melyik ajtót nyitja, kicsit fárasztó tud lenni.

KARAKTER-GENERÁLÁS

Egy karakter meghatározásakor először is a fajt kell meghatároznunk. Tizenegy faj közül választhatunk, ezek a következők: HUMAN, ELF, DWARF,

Jónéhány éve, hogy Apple-n megjelent az első igazi fantasy szerepjáték (FRPG), a Wizardry. Azóta már mindenki ismeri a Bard's Tale trilógiát, a Dungeon Mastert és az SSI AD&D sorozatát, és a többi hasonló stílusú játékot, amelyek besorolhatók e három játék kategóriájába. Most, az FRPG-k fénykorában, valakinek eszébe jutott, hogy végre a jó öreg Wizardry-t is át kéne írni Amigára. És íme, megszületett az eredmény!

GNOME, HOBBIT, FAERIE, LIZARDMAN, DRACON, FELPURR (?), RAWULF (??), MOOK (????). A fajokhoz fix kezdeti tulajdonságok tartoznak, tehát egy ember karakternek mindig ugyanazok lesznek a kezdeti tulajdonságai. Az emberek tulajdonságai átlagosak, a törpék és a gyíkemberek nagyon életerősek (VITALITY), A hobbitok személyiség tulajdonsága magas, A tündérek (FAERIE) sebessége nagy. A tulajdonságok összege minden fajnál nagyjából egyenlő. Érdemes legalább egy DRACON fajú karaktert indítanunk, ugyanis ő rendelkezik egy speciális képességgel, tud savat köpni (BREATH), amitől a staminája fogy.

A hét alaptulajdonság az erő (STR), intelligencia (INT), bölcsesség (PIE), vitalitás (VIT), ügyesség (DEX), gyorsaság (SPD), személyiség (PER). A nyolcadik tulajdonság, a szerencse (KARMA), mindig véletlenszerű (ha nagyon jó karaktert sikerül összeállítanunk, akkor Murphy bácsi mindig gondoskodik róla, hogy a KARMÁnk véletlenül se legyen 3-nál nagyobb). Az erő a harcosoknak fontos, az intelligencia a varázsló, a bölcsesség a pap varázslatokhoz szükséges. A vitalitástól függ az állóképesség (STAMINA), és a HIT PONT is. Minden halálnál eggyel csökken. Az ügyesség a védettséget (AC) befolyásolja, a gyorsaságtól függ, hogy harcban milyen hamar kerül valaki sorra. A személyiség akkor fontos, amikor valakivel beszélgetni kell. A szerencse szerepét egy ilyen játékban azt hiszem, nem kell magyaráznom.

Ilyenkor kell eldöntenünk azt is, hogy férfi (MALE) vagy nő (FEMALE) lesz a karakter. A nőknek van –2 ereje, és +1 személyisége és KARMÁja. VALKYRE karakter csak nő lehet!

Ezután választhatjuk ki, hogy mi legyen a karakterünk osztálya. Minden osztályra meg van határozva, hogy mennyi a minimális tulajdonság. A harcosnak 12-es erő, a varázslónak 12-es intelligencia, a papnak 12-es bölcsesség, a tolvajnak 12-es ügyesség. A többi, vegyes osztálynak több tulajdonságra is van megkötés. Ez az oka, hogy alacsony tulajdonságok esetén nem lehet a karakterünk bármilyen osztályú. Ugyanis az osztály-választás előtt kapunk valamennyi bonus pontot (általában 8–10), amit a tulajdonságainkra oszthatunk el. Azok közül az osztályok közül eleve nem választhatunk, amelyek minimális tulajdonságait a bonus pontokkal együtt sem tudnánk elérni. Nagy ritkán előfordul, hogy 10-nél több bonus pontot kapunk, én egyszer 26-ot kaptam. Ezzel már bármilyen osztályt választhat a karakterünk, de a bonusból a program automatikusan szétoszt annyit, ami a minimális tulajdonságokhoz kell.

A lehetséges osztályok a következők: Harcos, varázsló, pap, tolvaj, vándor, alkimista, bárd, psionikus, szamuráj, valkűr, püspök, úr (LORD), szerzetes, nindzsa. Az első négy alaposztály, a többi ezeknek keveréke, néhány speciális képességgel megáldva. A harcos, úr és valkűr a tipikus harcos osztályok, ők szinte minden fegyvert használhatnak. A keleti harcmodor képviselője a szamuráj. Ilyet nem érdemes a játék elején választani, mert csak keleti fegyvereket (katana, wakizasi) használhat, és ilyet persze nem nagyon lehet találni. A püspök egyszerre használhat varázsló és pap varázslatokat. Az alkimista és a psioniks varázsló alosztályok, az alkimista a savval, méreggel kapcsolatos varázslatokhoz ért nagyon, a psionikus a mentális varázslatokhoz. A szerzetes és a nindzsa a tolvaj alosztályai. A pusztakezes harchoz is értenek, és varázslataik is lehetnek. A bárd különleges képessége a zenélés. A vándor olyan harcos, akinek vannak tolvaj képességei is.

Nem baj, ha karakterünk nem egyből valamilyen egzotikus osztály tagja,

játék közben ugyanis nőnek a karakterek tulajdonságai, át lehet vinni őket egy másik osztályba (EDIT funkció).

Figuránknak arcképet is választhatunk, és végül eloszthatjuk szakképzettség (SKILL) pontjainkat. A szakképzettségek három kategóriába sorolhatók: Fegyverek, fizikai és „akadémiai" tulajdonságok. A fegyver tulajdonságok azt tükrözik, hogy a karakter mennyire ért egy-egy fegyver típushoz. Akinek magas a kard szakképzettsége (pl. szamuráj), az nagyon jól harcol karddal. Itt látható, hogy nem mindenki használhat mindenfajta fegyvert, különösen korlátozottak a papok és varázslók lehetőségei. A fizikai képességek egy része mindenkinek megvan (SCOUTING, ORATORY), mások osztálytól függőek. A MUSIC a bárdnak van meg, a SKULLDUGGERY a tolvajnak és alosztályainak. Ez a tulajdonság fedi többek között a zárnyitás, a lopás és a hátbatámadás képességét, míg a NINJUTSU a rejtőzködését. Az akadémia kategóriába tartoznak a tudományok. Az ARTIFACTS, MYTHOLOGY és SCRIBE mindenkinek megvan, de itt is vannak osztálytól függőek. Pl. a THEOLOGY-tól függ, mennyire mennek egy papnak a varázslatok, a THAUMATURGY-tól, hogy mennyire egy varázslónak.

A szakképzettségeket osztálylépéskor is lehet növelni, de amelyiket sokat használjuk, az magától növekszik.

VARÁZSLATOK

Végül, a varázsolni tudó karaktereknek (pap, varázsló és alosztályaik) választhatunk varázslatokat. Ezek hat kategóriába esnek: TŰZ, VÍZ, LEVEGŐ, FÖLD, MENTÁLIS és MÁGIA. Az első négy az őselemeket jelképezi, az ötödik az aggyal kapcsolatos varázslatokat, a hatodik tulajdonképpen az „egyéb" kategória. A varázslatok varázspontokba kerülnek, mind a hat kategóriának külön varázspontja van. Az erősebb varázslatok több varázspontba kerülnek. Minden varázslatnak hat fokozata van, minél magasabb szintű a karakterünk, annál nagyobb fokozatot használhat. Egy varázslat használata (szakszóval: elkásztolása) úgy történik, hogy kiválasztjuk először a hat kategória közül a megfelelőknek az ikonját, majd még egyszer ráclickelünk. Ezután jobb oldalon kiválasztjuk a varázslatot, és végül a hat kockán (1-től hatig) kiválasztjuk a fokozatot.

A varázslatpontok szintlépéskor és a varázslat gyakori használatakor növekszenek. Ezért érdemes arra törekedni, hogy mind a hat kategóriából legyen egy-egy varázslatunk, hogy mindegyik varázslatpontja tudjon nőni.

A varázslatok jelentése azt hiszem, nem szorul különösebb magyarázatra, mert sem kódolva, sem rövidítve nincsenek a magukért beszélő nevek. Minél magasabb szintűek vagyunk, annál jobban bővül a választék. Pl. ahhoz, hogy a FIREBALL-t választhassuk, legalább ötödik szintűnek kell lennünk.

Nagyon sok támadó varázslat van, néhány egy célpontra hat (pl. ACID SPLASH), mások annál többre, minél magasabb fokozatot használunk. Vannak speciális varázslatok is, amelyek nem a harcban működnek, hanem egyéb fontos szerepük van. A DIRECTION pl. mindig kijelzi, merre nézünk, megkönnyítve a térképezést. A DETECT SECRET kijelzi, hogy hol kell keresni, a KNOCK-KNOCK-al ajtót nyithatunk, stb. A speciális varázslatok hatását a képernyő felső sorában, a hat ikon jelzi.

ELINDULÁS

Amikor létrehoztunk hat nekünk tetsző karaktert, el lehet kezdeni a játékot. Bár a program a karaktereket a saját lemezére menti, de az állást külön lemezre. Ezért érdemes előkészíteni néhány formázott, üres lemezt. A kódkérésnél nem sima RETURN-t kell nyomni, hanem be kell gépelni valamit, különben a program hibásan fog működni!



FOTÓ: AMIGA

Az irányítás igen egyszerű, billentyűzetről is kényelmes (kurzor-nyilak + return). Mozgás közben a RETURN-el kérhetjük le a cselekvési lehetőségeink listáját. A SEARCH-el kutathatunk, így lehet pl. fali kapcsolókra és rejtekhelyekre bukkanni. Nem mindegy az sem, hogy hogyan állunk. Ha a keleti falon van valami, és az északi felé állva keresünk, nem fogunk semmit sem találni. A kapcsolókat azonban még szabad szemmel is észre lehet venni a falon, és használhatjuk a DETECT SECRET varázslatot is, ezért a dolog nem olyan bonyolult.

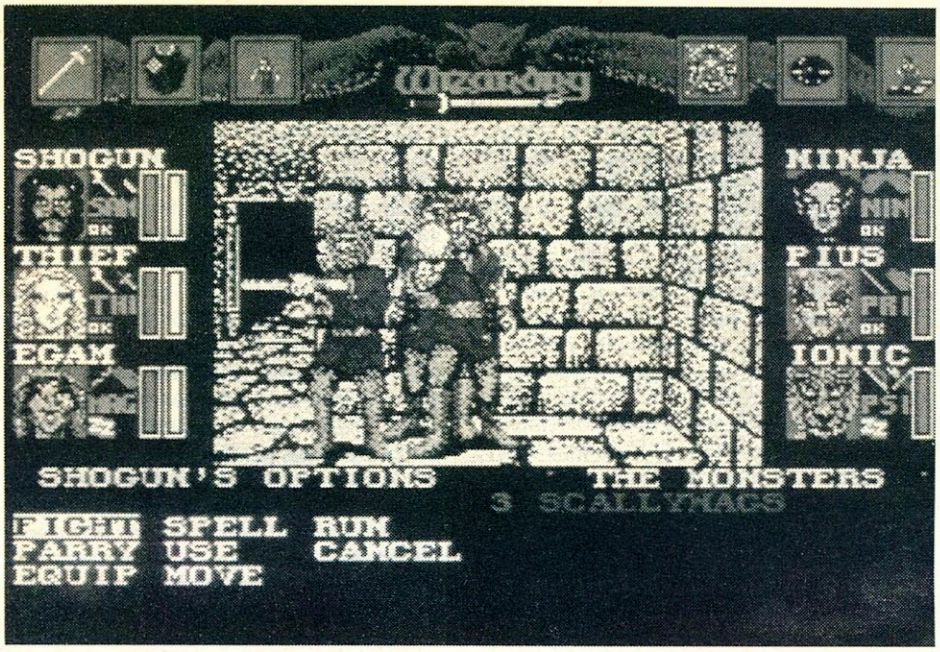
A USE-al egy tárgyat használhatunk, pl. a pincében ha használjuk a sajtot egy szobában, akkor előrohan egy csomó patkány, áttörik a falat (betonpatkányok), és így juthatunk tovább. A zárt ajtókat és kapukat úgy kell kinyitni, hogy kulcsot használunk.

Az OPEN-nel zárt ajtókat és ládákat nyithatunk ki. Ha egy ajtót erővel akarunk kinyitni, akkor egy kis reflexjáték következik, ahol persze a siker esélye függ a karakterünk erejétől és az ajtó vastagságától. Próbálkozhat PICK LOCK-al egy tolvajunk is, ha elég magas a SKULLDUGGERY-je. És bemehetünk KNOCK-KNOCK-al is. A beragadt ajtóknál (JAMMED), és a rácsos kapuknál egyik módszer sem segít, ezeknél kulcsot kell használni.

Az ORDER-rel a karakterek sorrendjét változtathatjuk meg. A REST-el STAMINA tulajdonságot növelhetjük vissza, de ha álmunkban rajtunk üt egy csapat szörny, akkor nem mindenki ébred fel rögtön, így a csapat nem lesz teljesen harcképes! Kicsit nehezen elképzelhető számomra, hogy valakinek lerágják a fél lábát, és békésen horkol tovább, de semmi sem lehet tökéletes.

Vannak helyek, ahol a program ad nekünk automatikusan egy opciót, mint pl. a kutaknál az ivás. Ezek közül a kutak közül van, amelyik mérgező, van, amelyik pozitív hatású (pl. STAMINA növelése).

A REVIEW-val lekérhetjük egy karakter adatlapját. A játék elején érdemes ezzel kezdeni, és EQUIP-pel mindenkire ráadni az alapfelszerelését. A testrészeknek külön védettsége (AC) van. Ez nem jelent különösebb nehézséget, mert a számítógép úgyis nyilvántartja a dolgokat helyettünk. A SWAG-gal a hátizsákunkból pakolhatunk ki-be, az ASSAY-jel a tárgyakat vizsgálhatjuk meg. Ilyenkor a program azt is kiírja, hogy egy tárgyat milyen faj és osztály használhat. Az EDIT-nél változtathatjuk meg a karakterünk osztályát (csak egyszer!).



FOTÓ: AMIGA

A karakterlapon, a tapasztalati pont (EXP) alatt jelzi a program, hogy hány szörnyet ölt le az a karakter (MKS). Ez különösen hasznos akkor, ha a karakter-osztályokat hatékonyság szempontjából akarjuk összehasonlítani. Kicsit elgondolkodtató, hogy érdemes-e pl. rengeteg pontba kerülő nindzsát indítani, amikor ugyanis a varázslónak 160 MAKES-e volt, a nindzsa még csak 9-el büszkélked(szégyenkez?)hetett. A CND a kondíciónk. Pl. ha itt kis R.I.P. jelecske van, akkor sürgős feltámasztás szükségeltetik. A CC a jelenlegi/maximális leterheltség, az erőtől függ.

A JÁTÉK MENETE (NÉHÁNY TIPP)

Maga a játék szokásos labirintusban való mászkálásból áll. Azonban néhány érdekes extrával is találkozhatunk, pl. ha felmegyünk a tornyokba. Ha onnét lepottyanunk, egyből megpadlózott a parti! A játék elején néhány igen véres csatát kell vívnunk pár patkánnyal, és az életbenmaradás nem mindig könnyű. Ezért sokat kell pihenni (REST), és minden csata után, amíg első szintűek vagyunk, célszerű kimenteni az állást (kevesebb idő, mint mindig újrakezdeni). Ha mégis meghal valaki, nincs értelme elölről kezdeni, használjuk a megboldogultra az Amulet of Life-ot, amit a játék elején, az első szint főtermében, egy ládában találunk.

A szintlépés az FRPG-kben megszokott módon történik, magasabb szinthez több XP kell. Szintlépéskor nőnek a tulajdonságaink, a hit pontunk, a staminánk, a szakképzettségeink és a varázslatpontjaink. A varázslók és papok új varázslatokat tanulhatnak ilyenkor. Jó, ha minden tudományhoz és fizikai szakmához van egy karakter, aki nagyon jól ért hozzá, inkább, minthogy mindenhez mindenki értsen egy kicsit.

Vannak szereplők, akikkel üzletelni és beszélgetni lehet. Ilyen pl. a QUEEQUEG a pincében, és L'MONTES a délkeleti toronyszobában. A beszélgetésnél elég egy-egy szót beírni, amivel kapcsolatban információt akarunk kérni, mint pl. PASSWORD, INFO, TREASURE, CAPTAIN, stb.

A harc igen egyszerű, nagyon ismerős lesz a BT-rajongók számára. Fegyverrel ütni az elől állók tudnak, a tolvajok tudnak rejtőzködni (HIDE), és siker esetén árnyékból hátbatámadni az ellenfelet. Jó, haa legalább három varázsolni tudó fickónk van, ők a SPELL opcióval szórhatják meg az ellenfelet. Különösen nagy szerepe van első szinten a DRACON fajú karakterünknek, aki folyamatosan köpködheti a savat az ellenségre akkor is, ha a mágusoknak már elfogyott a varázspontja.

Ha valakinek nehézségei vannak, azt megnyugtatom, a karakterek tulajdonságait, tárgyait, stb. igen könnyen meg lehet találni a save-lemezen pl. a karakter neve alapján. Ezek átírását unfair dolognak tartom, ezért ezt most nem írom le, de aki akarja, úgyis meg tudja csinálni.

A játékhoz térkép nincs. Írhatnám azt is, hogy „nem fért el", meg „nem akarom senkinek az örömét elrontani", de az igazság az, hogy még én sem játszottam végig. A program már csak terjedelme miatt is kemény falat minden adventure-rajongónak, és ezért olyan kihívást is jelent egyben, amit nehéz visszautasítani. Ajánlom mindenkinek.

Tihor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	83	70
ZENE	56	50
JÁTSZHATÓSÁG	88	80
Összesen:	85	79

Kedves Olvasóink!

A tavalyi nyár tapasztalata alapján szerkesztőségünk úgy határozott, hogy a júliusi és augusztusi számot összevonja és ez a dupla szám (igaz, hogy dupla áron) július 18. körül már kapható lesz.

Űrháború stratégáknak!

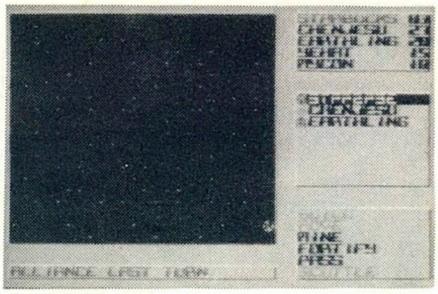
Star Control

Az ACCOLADE név hallatára leginkább mindenféle többlemezes játékcsodák jutnak eszünkbe. A cég ezúttal egy „kicsi a bors, de erős" programot adott ki, amelyet szerintem mindenki kedvelni fog, aki előnyben részesíti a játékokban a stratégiai elemeket és az őrült joy-rángatás helyett inkább a fejét szereti törni, s persze egy kicsit akciózni.

A SC Amigára, mind C64-re megírt stratégiai/akció játék, melyben egy üres alapbeállítással tetszés szerint akár az akcióra, a stratégiára vagy mindkettőre is helyezhetjük a hangsújt! Stílusa miatt nem a grafika dominál benne: ez egyik verziónál sem korszakalkotó, inkább funkcionális. Az Amiga változat szinte semmiben nem különbözik a C64-estől, igazán csak a néhány szépen megrajzolt, az űrhajókat ábrázoló kép dobja fel (ez C64-en hiányzik). E leírás a 64-es változat kezelését és menürendszerét mutatja be.

A játék két főszereplője a Galaxist uraló két nagyhatalom: a Hierarchy és az Alliance. A két fél már régóta vívja véres háborúját, de a mérleg egyelőre egyensúlyban áll. Úgy döntöttek, a legpraktikusabb, ha gépeik döntik el a végeredményt, tehát csatáikat különböző jobb-rosszabb legénységgel telepakolt űrhajók egymásnak eresztésével bonyolítják le. Hogy ki nyer, az csak a játékoso(ko)n múlik.

A Star Control az ősrégi Space Wars és Asteroids játéktermi gépek keveréke. Akciójáték is, hiszen a csatákat a gépek saját kezűleg való irányításával vívhatjuk meg, de stratégiai játék is, hiszen egy jó adag taktikai érzék kell, hogy eldöntsük, hogyan és melyik űrhajóval támadjunk. A hajók különböző erősek és különböző a fegyverzetük. Mindig figyeljük meg a saját és az ellenség hajóinak gyenge és erős oldalait. A gépek akkor semmisülnek meg, ha a találatok miatt vagy a védőpajzsuk, tehát a legénységük elpusztul, vagy az üzemanyaguk elfogy. A legtöbb űrhajó védekező és támadó fegyverrel is fel van szerelve, melyeknek hatása/használata változó. A legfontosabb: nincs használhatatlan hajó, csak rossz játékos!



FOTÓ: C–64

Betöltés után rögtön a fő menüt látjuk, amelyből kiválaszthatjuk, hogy milyen típusú játékot kívánunk játszani és hányan. A „SET PLAYERS" ponttal állítsuk be a nekünk tetsző formát, mind a két oldalnál külön-külön:

CONTROL – az irányító személy megválasztása:

Human – ember. Vagy mi irányítjuk, vagy játékostársunk az oldalt.

Computer – a gép irányítja az oldalt.

Cyborg – mi csak a stratégiai résszel törődünk, a csatákat a gép vezeti le helyettünk.

Psytron – mi csak a csatákkal foglalkozunk, a stratégiai döntéseket a gépre bízzuk.

RATINGS – a játék erőssége:

Standard – kezdő

Good – haladó

Awesome – profi

KEYBOARD/JOYSTICK – az irányítás módja.

Ha mindent szájízünk szerint beállítottunk, kezdődhet a harc:

Practice: gyakorolhatjuk a hajók irányítását, a fegyverek kezelését bármely két hajóval.

Melee: a játék ebben a formájában csak az a mérvadó, hogy ki pusztítja el előbb az ellenfél összes hajóját. Minden azon múlik, hogy mikor – melyik hajót választjuk.

Full game: teljes, stratégiai elképzeléseket is igénylő forma. A cél, hogy elpusztítsuk az ellenség bázisát. A játék fő része egy mini térképen zajlik, ahol a játékosok egymás után teszik meg lépéseiket (hajóépítés, mozgatás, aknazár készítés, passzolás). Az akciórész akkor következik, amikor két hajó ikon találkozik.

AZ ŰRHAJÓK:

Ur-Quan Dreadnaught: a Hierarchy legjobb hajója. Igazi ellenfele csak az Earthling lehet.

Mycon Podship: erős hajó, sok üzemanyaggal és legénységgel. Egyszerre csak két lövést tud leadni. Lövedékei szétlőhetőek vagy pajzzsal kivédhetőek. A Yehat-ok komoly gondot okozhatnak neki.

Ilwrath: nagyon jól be lehet vele cserkészni az ellenfelet, így a frontális támadások mellőzhetők. A Chenjesu viszont nagyon jó ellene.

Vux Intruder: lézere borzasztó erős, gyorsan pusztítja az energiát. Várjuk meg, amíg az ellenfél a közelünkbe ér és akkor tüzeljünk.

Spathi Discriminator: a Hierarchy fekete báránya. Lassú, gyenge, csak nagyon jól célzott támadásokkal győzhetünk vele.

Androsynth Guardin: leginkább védekezésre használjuk buborék fegyverét, ne rohangáljunk vele. A Mmrnmhrm nehézlézere hamar kikészíti.

Umgah Drone: fegyverzete egyben támadásra és védekezésre is jó. Csak a Chenjesu és a Mmrnmhrm tehet valamit ellene.

Chenjesu: szinte minden ellen jól használható. Soha ne engedjünk senkit a közelébe. A Vux megközelítőleg a legjobb ellene.

Yehat: jó gyors és erős hajó. A Mycon-ok ellen tökéletes.

Mmrnmhrm: nagyon gyors gép, a lassabb ellenfeleket jól körbetáncolhatjuk vele. Az Androsynth-et küldjük ellene.

Ariloulaleelay: a lézerét, a „warp" és a „teleport" egységét használva hatásos támadásokat intézhetünk vele. Bukkanjunk fel, tüzeljünk, s amikor az ellenfél észbekap, újra tűnjünk el!

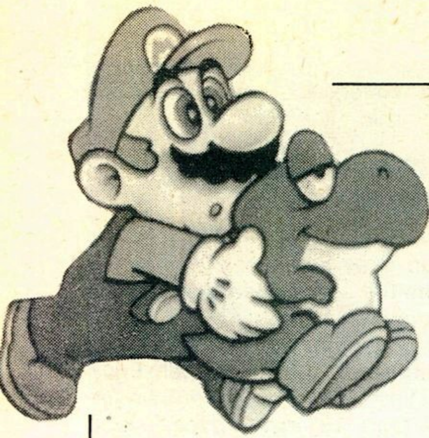
Syreen: nem egy nagy kaliber. Inkább menekülésre használjuk. Az Ur-Quan-ok szőröstül-bőröstül felfalják.

Earthling Cruise: a Dreadnaught-ok fő ellenfele. A távolságot mindig tartsuk meg vele, ha pedig baj van, nyugodtan támaszkodjunk a védekező lézerre.

Shifoxti: felejtsük el a lézerét! Inkább kerüljünk az ellenfél mögé és robbantsunk.

Martin

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	42	38
ZENE	50	10
JÁTSZHATÓSÁG	90	90
Összesen:	83	81



Hot Stuff

MIAMI CHASE: autós rendőr sztori felülnézetből (AMIGA).

MEGATRAVELLER: az űrben játszódó ikonvezérelt kalandjáték (AMIGA).

WONDERLAND: új MAGNETIC SCROLL játék (AMIGA).

HERO QUEST: az AD & D társasjáték számítógépes feldolgozása (AMIGA).

BILL & TED ADVENTURE: MANIAC MANSION-hoz hasonló kalandjáték (AMIGA, C64).

MOONSHINE RACERS: autóverseny, melyben egy teherautóval száguldozhatunk (AMIGA).

KINGS BOUNTY: az ismert kalandjáték AMIGA átirata (AMIGA).

ARMOUR GEDDON: stratégiai elemekkel felvértezett szimulátor (AMIGA).

BARD'S TALE III: a sorozat legújabb része (AMIGA).

ICE RUNNER: ki ne ismerné C64-ről a LODE RUNNER című ügyességi logikai játékot? Ez a játék az előbb említett program folytatása (AMIGA).

SEARCH FOR THE KING: az ACCOLADE kalandjátéka (AMIGA).

THE POWER: logikai játék PACMAN figurákkal (AMIGA, C64).

ECO PHANTOMS: űrhajó szimulátor akció (AMIGA).

HILL STREET BLUES: rendőrfőnökként kell egy városban a rendet fenntartanunk (AMIGA).

TANX: két játékos tankcsatája (AMIGA).

NO ONE MINE 5: BOULDERDASH új pályákkal (AMIGA).

TOKI: majommá varázsolt főhősünkkel kell az elrabolt szerelmünk után eredni és kiszbadítani (AMIGA).

CUBULUS: a RUBIK KOCKÁ-nál nehezebb, de ahhoz hasonló logikai játék (AMIGA).

I PLAY 3D SOCCER: különös foci, melyben egy játékos szemszögéből figyelhetjük az eseményeket (AMIGA, C64).

LORNA: BEAST stílusú akciójáték melyben főhősünk egy amazon (AMIGA).

WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH: faltenisz (AMIGA).

QUEST FOR GLORY II: a HERO'S QUEST folytatása 8 lemezen!!!!! (AMIGA).

EYE OF THE BEHOLDER: az SSI legújabb AD & D játéka (AMIGA).

SCOOBY AND SCRAPPY: csodálatos grafikával egy kedves mászkálós ügyességi játék (C64).

L. A. POLICE: vérbeli lövöldözős játék (C64).

JAI ALAI: faltenisz SPEEDBALL stílusban (C64).

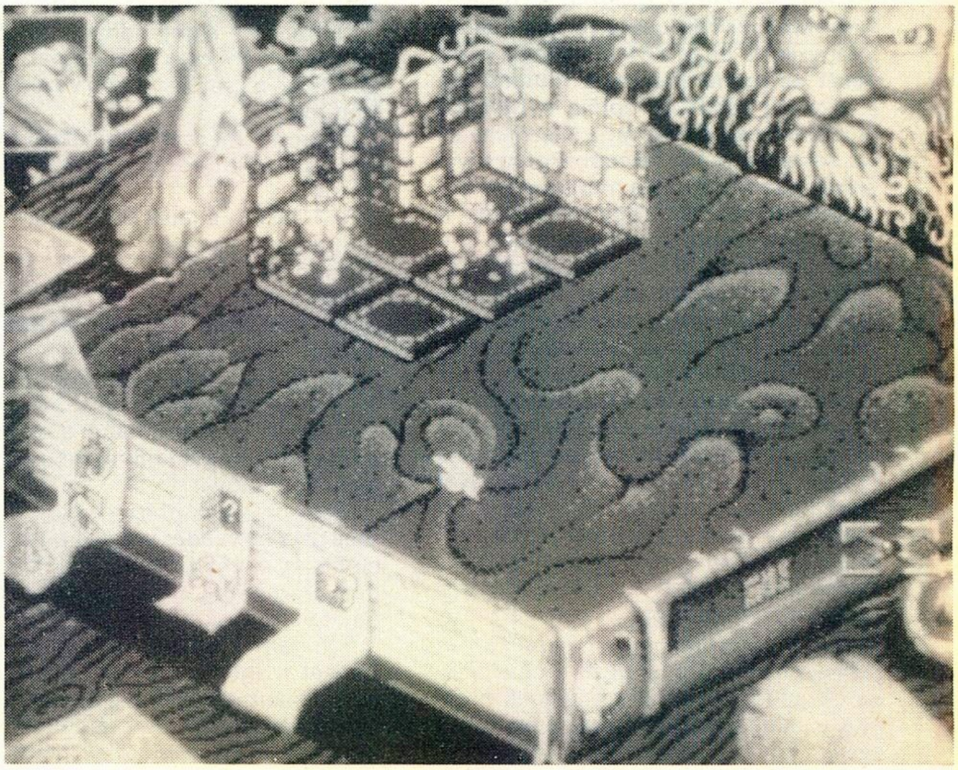
CYGNUS: golyós ügyességi játék egy labirintusrendszerben (C64).

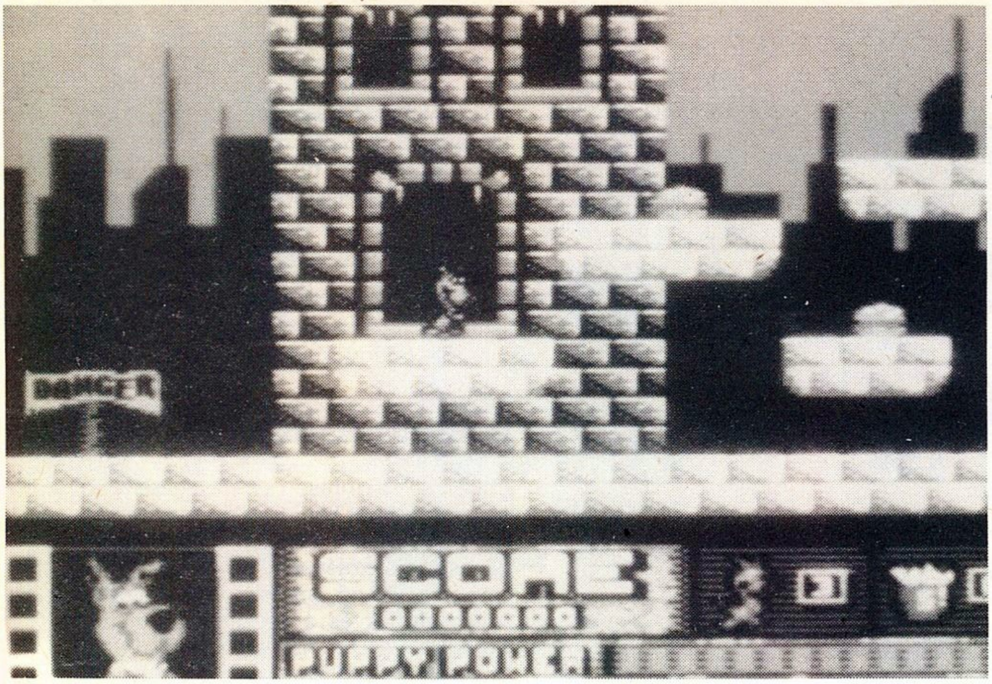
TEAM TETRIS: kétszemélyes TETRISZ (C64).

TIBOS TALE: ügyességi mászkálós játék (C64).

AUTOTEST: a hónap legjobb programja, melyben autónkkal rutinpályákon kell bizonyítani tudásunkat (C64).

HERO QUEST: *(AMIGA)*



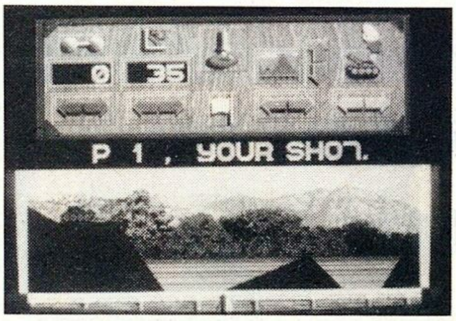


SCOOBY AND SCRAPPY: *(C64)*

L. A. POLICE: *(C64)*



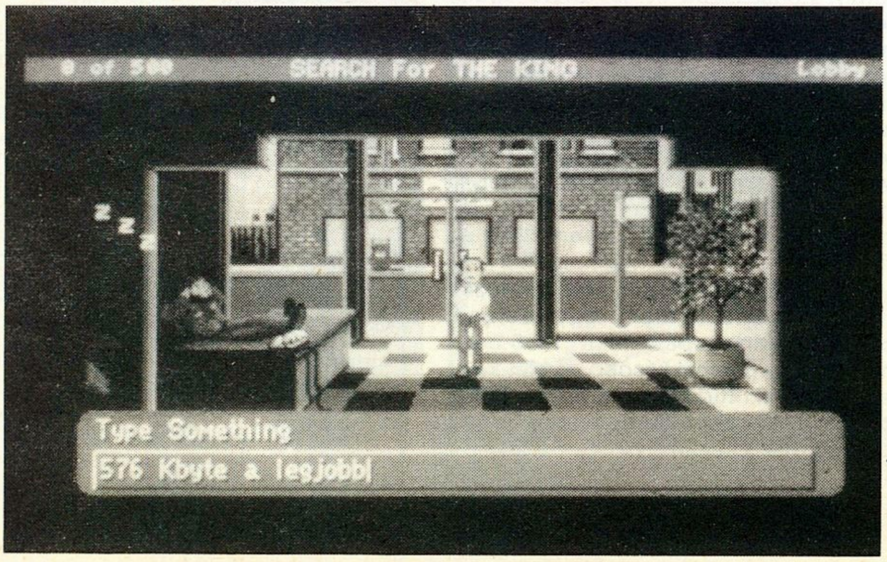
TANX: *(AMIGA)*



ARMOUR GEDDON: *(AMIGA)*



SEARCH FOR THE KING: *(AMIGA)*



TOP LISTA

1991 június

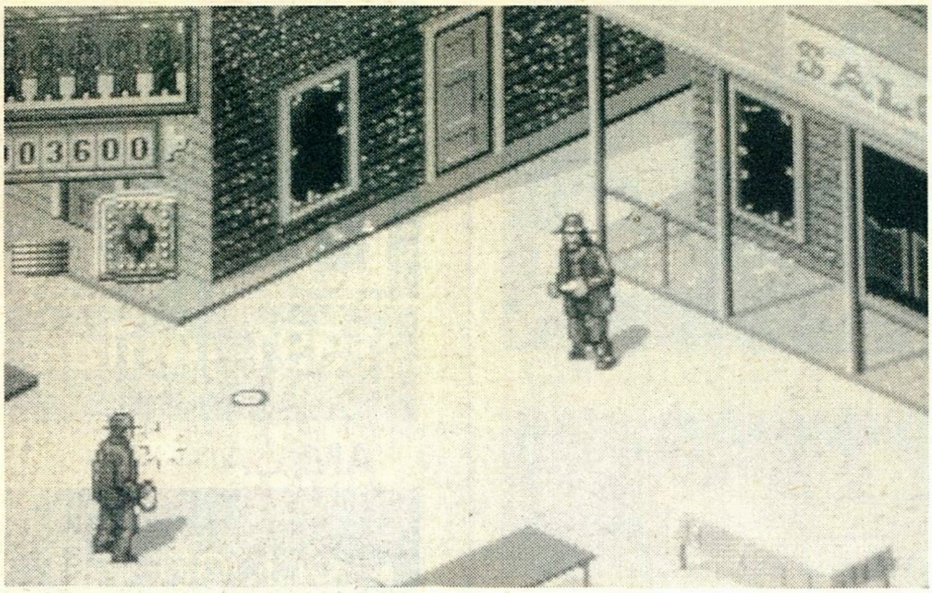
AMIGA

- KICK OFF II
- COLORIS
- TANX
- ARMOUR GEDDON
- CHUCK ROCK
- NINJA RABBIT
- I PLAY 3D SOCCER
- LORNA
- EYE OF THE BEHOLDER
- CRIME DOES NOT PAY

C–64

- LAST NINJA III
- VIZ
- NIGHTSHIFT
- BACK TO THE FUTURE 3
- ATOMINO
- NAVY SEALS
- NINJA RABBIT
- CRIME TIME
- TURRICAN II
- LUPO ALBERTO

FOTÓ: AMIGA



Marty a Vadnyugaton

Back to the Future 3

„... Marty Mc Fly még hallotta a fülében az előbb becsapott villám dördülését. Kezében tartotta a hosszú, zászlókkal teli zsineg füstölgő végét, melynek a másik fele másodpercekkel ezelőtt még a Doc De Lorean-jához volt rögzítve.

Hihetetlen, de így történt: ittmaradt 1955-ben. Az eső ömlött az égből, és éppen akkor, amikor teljesen maga alá került volna, egy kocsi fékezett mellette. „Maga Marty Mc Fly?", kérdezte a kocsiból kiszálló férfi. „Egy levelem van a számára." „Levél? Nekem?", „Igen, egy levél 1885-ből'...".

A játékgyártó cégek előszeretettel készítenek mozifilmek után programokat. Abból indulnak ki, hogy aki látta a filmet és tetszett neki, az meg fogja szerezni a játékot is. Sajnos, a legtöbb film hangulatát nehéz belevinni egy programba. A BTTF sorozat tagjai is hasonlóképpen jártak: az első részből egy szinte semmitmondó, a másodikból egy ennél kicsivel jobb átiratot tudtak csak összehozni. Most az IMAGE-WORKS programozói az utolsó részt vették célba, és nyugodt lélekkel állíthatom, hogy ezúttal jó munkát végeztek! A film cselekményét sikerült 4 különálló akciórészbe tömöríteni, melyek stílusukban különbözőek (felfoghatjuk



FOTÓ: AMIGA

őket egy-egy kis játéknak, melyeken kellő gyakorlás után mindenki át tud jutni), nehézségük és játszhatóságuk jól eltalált és a grafikával sincs probléma. Mind az Amiga, mind a C64-es változat pályái megfelelőek (megfigyelhetjük, hogy a legtöbbször szereplő szín a barna és a sárga, ami fokozza a vadnyugati hangulatot). Közöttük átvezető képsorokat láthatunk, amelynek figyelemmel kísérésével az is megérti a történetet, aki nem látta a filmet.

A BTTF 3 ott kezdődik, ahol az előző rész abbamaradt. Marty egy szerencsétlen villámcsapás miatt 1955-ben marad. Egy perccel később levelet kap a Doc-tól, aki tudatja vele, hogy 1885-be került vissza a Vadnyugatra, ahol boldogan él mint kovács. Nem akar segítséget kérni – inkább megadja Marty-nak, hogy hová rejtette a De Loreant, amellyel a fiú visszatérhet saját korába. Marty ásás közben megtalálja a Doc sírkövét, amelyen meglátja halálának dátumát – két nappal a levél feladása után! Marty elhatározza, hogy megmenti barátját, s egyben saját magát is.

A játék négy fő részre oszlik:

Clara megmentése

Ebben a vízszintesen scrollozó részben a Doc szerepét kapjuk, akinek meg kell mentenie Clara Clayton-t, Hill Valley város tanítónőjét, s a Doc leendő barátnőjét. A nő szekerét húzó lovak megvadultak és a szakadék felé száguldanak. A Doc-nak át kell ugrálnia a lyukakat, le kell lőnie az indiánokat, le kell hajolnia a tárgyak elől és össze kell gyűjteni Clara földön heverő cuccait.

A céllövölde

A városban bál van, ahol is Samuel Colt meghívja Marty-t egy kis játékra. A céllövöldében kell adott idő alatt megadott számú figurát eltalálni.

Lepénydobás

Buford Tannen és emberei megjelennek a mulatságon és tönkreteszik. Marty egy pléhajtót tart maga elé, mellyel egy ideig ki tudja védeni a rosszfiúk lövéseit. Egy csomó lepény áll a rendelkezésére, hogy megdobálja/harcképtelenné tegye őket.

A vonat

Most már csak egy dolog van hátra – visszajutni az időben. Ehhez el kell érni a De Lorean-nal a 88 mérföldes sebességet. Marty-nak egy csomó akadály között kell elérnie a vonat elejét s közben farönköket kell gyűjtenie.

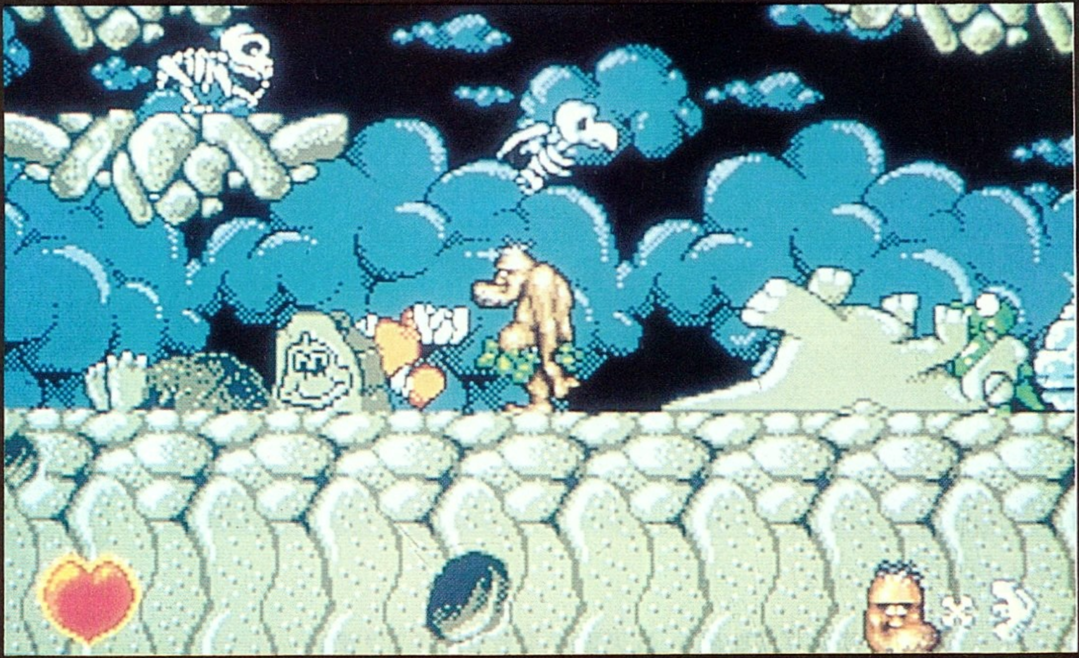
Tippek: a negyedik, vonatos pályán elkerülhetjük a leesést, ha a farönkök gyűjtése közben lefelé húzzuk a joy-t. A céllövő pályán lőjük le az összes színes kacsát a bonus pályához. amikor a Doc-al lovagolunk és fölülnézetből lődözzük az indiánokat, ne öljük meg a kékruhás katonákat – velünk vannak! A lepénydobáláskor egyszerre csak egy palira koncentráljunk.

Martin

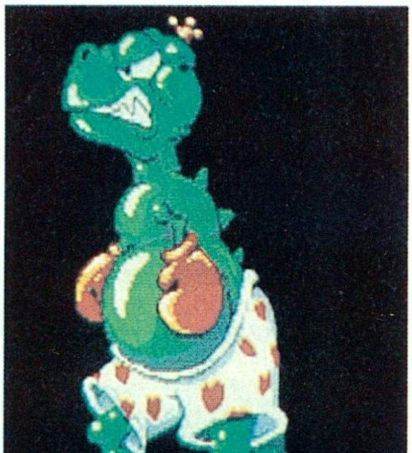
	AMIGA	C–64
GRAFIKA	85	82
ZENE	82	83
JÁTSZHATÓSÁG	80	82
Összesen:	82	82

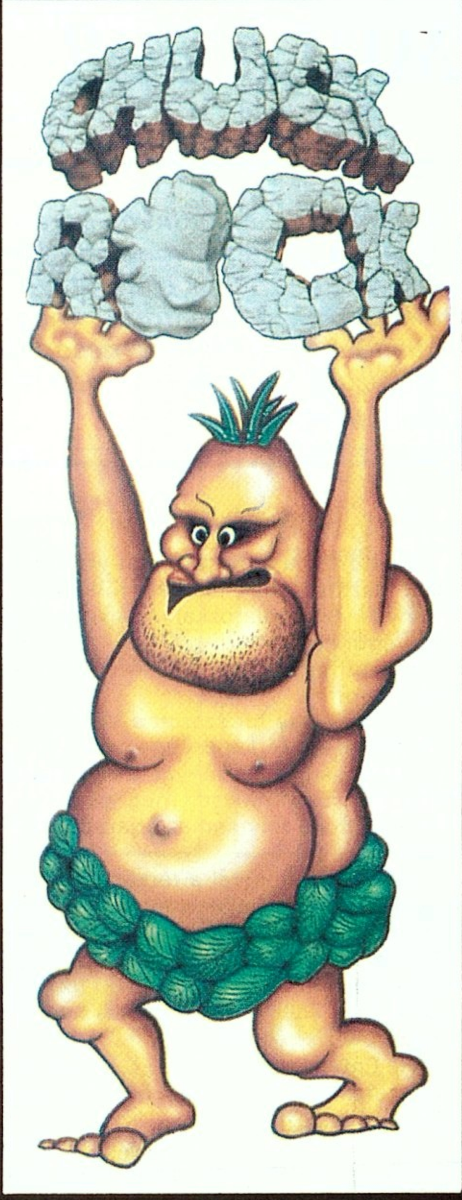
Óriási humor

Chuck Rock



A Core Design eddigi játékaival nemigen volt gond, grafikájuk és stílusuk mindig az élvonalban tartotta őket. Mostanra a cég programozói (állítólag) elhatározták, hogy a Chuck Rock után már nem írnak több mászkálós játékot.





Gondolom ezért mindent beleadtak, és elkészítettek egy fantasztikus grafikájú, óriási humorokkal teli, ízig-vérig szórakoztató programot.

Már a játék kezdetén megcsodálhatjuk a cég grafikusainak tudását, mert olyan introt, ami a CR előtt van, még a Psygnosis-ék is megirigyelhetnek (crackelt verzióval rendelkezők hátrányban). Chuck, a kőkorszaki-szaki éppen a napi híreket nézi a TV-ben, amikor sikoltást hall az udvarról. Kirohan, s mit kell látnia: az ördögi Gary Gritter (furcsa Elvis haja van) elrabolta szeretett nejét, Ophelia-t. Elindul hát megkeresni!

Öt pályán kell végigjutni a sikerhez, melyek további kisebb zónákból állnak. Minden pálya végén egy fő állatka vár reánk, amiknek már a neveik is nevetségesek: Wayne the Woolly Mammoth, Tim the Tyranosaurus Rex, Frank the Tricertopos, Nessy és Steve the Sabre Toothed Tiger. Fegyvernek kőkemény hasunkat, vagy ugrás közben a lábunkat használhatjuk, de felszedhetünk köveket is, melyekkel agyoncsaphatjuk az állatkákat.

A CR grafikája olyan, amilyet régen nem látott az Amiga. Minden sprite gyönyörűen rajzolt, humoros, jól animált. A hátterek változatosak, sokszínűek és szintén egy csomó mókás dolgot tartalmaznak.

Mindenképpen próbáljuk ki, óriási!

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	98	
ZENE	92	
JÁTSZHATÓSÁG	99	
Összesen:	97	

FOTÓ: AMIGA



Indulás harcra

GUNBOAT RIVER COMBAT SIMULATOR

A bejelentkező négy kép valamelyikét választva indulhatunk lő- (Gunery practice), aknavető- (Grenade practice), és vezetési gyakorlatra (Pilot practice), vagy éles bevetésre (Report for Duty).

A felszólításra, hogy „azonosítsa magát tengerész", írjuk be a nevünket, majd Enter. (Az azonosítási procedúra előtt F1-el meg tudjuk nézni, kik vannak már feliratkozva a lemezre.) Miután tisztáztuk magunkat, hogy nem a KGB emberei vagyunk, üdvözölnek bennünket Vietnamban, majd közlik, hogy egy titkos folyami küldetés vár reánk.

A fagyos hangulat enyhítésére, lehetőséget kapunk egy kis bíbelődésre a Personal Files-szal: az ADD ablakra ixelve nevünk hozzáíródik a többihez, a Replace-t választva kicserélhetjük az elődök nevét a miénkre, a Redo-t választva pedig kijavíthatjuk nevünkben – az idegesség diktálta – hibákat.

Az Enter megnyomása után kivonatos tájékoztatót olvashatunk a vidék élővilágáról, a parancsnokség velünk szemben támasztott elvárásairól: A Viet Cong (ezután: VC) meglehetősen agyafúrt és agresszív fajta, noha nem igazán jó fegyveres harcos. A folyókon ők szállítják a fegyvert és az embereket, a gerilla háborúhoz. A VC RPG-kkel és ismétlőfegyverekkel próbálja a partról elsüllyeszteni PBR-ed. Ha T55 tankokkal vagy APCS-vel találkozol, ők az Észak-vietnami hadsereg egységeihez tartoznak. Ők is félnek a BPR-einktől, taszítsd a rettegésbe őket!

Megkaptuk a behívó parancsot, és „internacionalista kötelezettségünknek eleget téve" elindulunk Vietnamba, megküzdeni egy PBR rohamcsónak fedélzetén az amerikai nép ellenségeivel.

Enter után újabb kívánság:

Ellenőrizd a létfontosságú vízi útjaikat, tisztítsd meg azokat. Különböző irányú vízáramlatokkal találkozhatsz, és végül egy jó hír:

Választhatsz két rossz közül, ha Enter-t nyomsz.

1. Egy kósza hír szerint a VC-ok egy csoportja – a térképen egy nyíl jelöli – az ellenség ellátmányát és lőszerét szállítja. Semmisítsd meg a szállítmányt, majd folytasd az őrjáratot, szabad a préda!

Az F2 billentyűvel a térképet, az F4-gyel hajónkat tudjuk megnézni. A kuzormozgatóval a „2. lehetőséget" láthatjuk, melynek ízes angolsággal megfogalmazott dörgedelmeinek fordítására nem vállalkozom. Szóval „a PBR nagy a vízisízéshez..."

Ha Enter-t nyomtunk az 1. feladat ismertetésénél, a következő kép a hajó fegyverzetét mutatja.

Mi dönthetjük el, mivel szereljük fel hajónkat. Előre (Bow Gun) vagy egy M2HB. 50-es kaliberű ágyút, vagy egy M134-es. 30-as kaliberű miniágyút rakhatunk.

A motor vagy egy 6V53N típusú 215 Lóerős, vagy egy 6V59 típusú 450 Lóerős (HP = Horse Power) hajtómű lehet.

Középre (Midship Gun) rakhatunk vagy egy M129 típusú aknavetőt, vagy egy M60D típusú 30-as kaliberű ágyút.

Hátulra (Rear Gun) M224 típusú 60 mm-es mozsárágyú, vagy M2HB .50-es kaliberű ágyú, vagy M60D típusú .30-as kaliberű ágyú szerelhető.

Miután felszereltük a hajót, a kormányos állásban találjuk magunkat. Az F1 billentyűvel tudjuk áram alá helyezni, feléleszteni a hajót. Amíg ezt nem tesszük meg, a fegyvereink is működésképtelenek. Az F2 billentyűvel a motorokat (kettő van) indítjuk. A „Z" billentyűvel balra-előre a „C"-vel jobbra-előre tudunk nézni. Az „X" billentyű kapcsol vissza az eredeti előre nézetbe. A műszerfal végtelen egyszerű, de minden megtalálható rajta, amire szükségünk lehet. Két üzemanyagmérő, egy kormányállás jelző, két fordulatszámmérő, egy digitális óra, egy iránytű. A kormány baloldalán egy SLEW nevű kapcsoló, amit a mínuszjel (–) billentyűvel működtetünk, és a hullámzás mértékét tudjuk állítani vele három fokozatban; a kormány jobb oldalán található TIME kapcsolóval pedig a valós időt gyorsíthatjuk az egyenlőségjel (=) billentyűvel.

A „V" billentyűvel kapcsoljunk most előre, a Bow Gun-hoz. Itt is az F1-el tudjuk bekapcsolni a főkapcsolót (MASTER-t). F3-mal a SPOT kapcsolót hozzuk működésbe, ezzel kapcsoljuk be a reflektort, amit a kormányos állásba visszakapcsolva is jól láthatunk. Az F2 billentyűvel élesítjük az ágyút, ill. kapcsoljuk be az automatikus töltő berendezést.

A „B" billentyűvel kapcsolunk a középső fegyverre (Midship Gun), az „N" billentyűvel pedig a hátsó fegyverre (Rear Gun).

Ha egy céltárgy hovatartozását illetően bizonytalanok vagyunk, az F9 billentyűvel célazonosítást kérhetünk, amelyre a választ a képernyő tetején megjelenő üzenetmezőről tudunk leolvasni.

A hajó irányítása, és a fegyverek mozgatása (célzás) a kurzormozgató billentyűkkel történik.

Az egyes munkahelyek közötti váltás egy kicsit lassú (másodpercekig látunk fekete képernyőt), viszont óriási előnye a programnak, hogy pl. a kormányos állásból is tudunk utasítást adni a fegyverzet kezelőknek, és viszont.

Nagyon látványos, amint éjszakai bevetésen mindhárom SPLOT be van kapcsolva, és a kormányos állásból célazonosítást kérve (F9), vagy tűzparancsot kiadva (F10) a három fényszóró pásztázni kezd. Szintén ilyen érde-

kesség, hogy lövöldözés közben, ha találatot kapunk, a fegyverzet fém burkolatán lyukak jelennek meg.

A navigálásban, tájékozódásban a térkép van segítségünkre, de vigyázat, mert északon valószínűleg egy mocsaras terület lehet, ami a térképen nincs külön jelölve, és többször is sikerült a folyammederből kilépve „eltévedni".

A program még nagyon friss, közvetlen lapzárta előtt érkezett, ezért az idő rövidsége miatt nem tudtuk teljesen „bejátszani". A kezdeti nehézségeken remélhetőleg ez a leírás is átsegíti az olvasót.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	
ZENE	48	
JÁTSZHATÓSÁG	51	
Összesen:	62	



FOTÓ: AMIGA

Végül közöljük az üzenetmezőben nekünk eddig megjelent szövegek jelentését, és a billentyűzet kiosztást:

- Good Shot: a lövés iránya megfelelő, jól célzol
- Target destroyed: a célpont megsemmisült
- a tree: azonosítatlan célpont, közelebb kell menni hozzá
- no target in front you: nincs célpont
- a body: egy hulla
- a scorched tree: egy égő valami
- civilian hut: nem katonai, civil bódé
- a stump: tuskó, (fa) rönk
- civilian dock: civil kikötő
- civilian: ne bántsd!, csak egy paraszt
- water buffalo: (vízi) bivaly
- VC sampan: VC dzsunka (hajó)
- VC machine gun: VC gépágyú
- VC infantry: VC harcos (gyalogos)
- Hit to/v. mi: találat érte a valamit
- burning rubble: égő kőtörmelék, romhalmaz
- Open fire: nyiss tüzet (F10)
- Cease fire: tüzet szüntess (F10 ismételt megnyomásával)
- aye-aye sir: a parancs tudomásulvételének visszajelzése
- PT–76 light tank: páncélozott jármű
- T55 heavy tank: harckocsi
- Salvo coming in: sortüzet nyitottak ránk
- Missile coming your way: rakétát lőttek ránk
- mine: (vízi) akna

Billentyűzet kiosztás:

Z: félbalra
X: előre — a kormányos állásból
C: féljobbra — (Main cabin)
V: Bow Gun első fegyver (üzeneteknél: Gunners mate)
B: Midship Gun középső fegyver (üzeneteknél: Engineman)
N: Rear Gun hátsó fegyver (üzeneteknél: Seaman)
M: Map (térkép)
.: A feladat, parancs, küldetés leírása, ha útközben elfelejtettük volna.
,: Táblázat: miből, mennyit pusztítottunk; felette a hajónk külső képe.
/: Status, állapotunk, sérüléseink
E: füldugó, a hajtómű hangja ki/be (a lövéshang marad)
S: fülvédő, minden hang ki/be
D: Detail level high/low (a képfelbontás változtatása; vigyázat nagyobb felbontásnál a program lelassul, lásd: radar)
–: SLEW hullámzás (3 fokozat)
=: TIME compression on /compression high/ compression off
ESC: PAUSE szünet
Enter: tüzelés
TAB: vissza a bázisra.

SZJVC



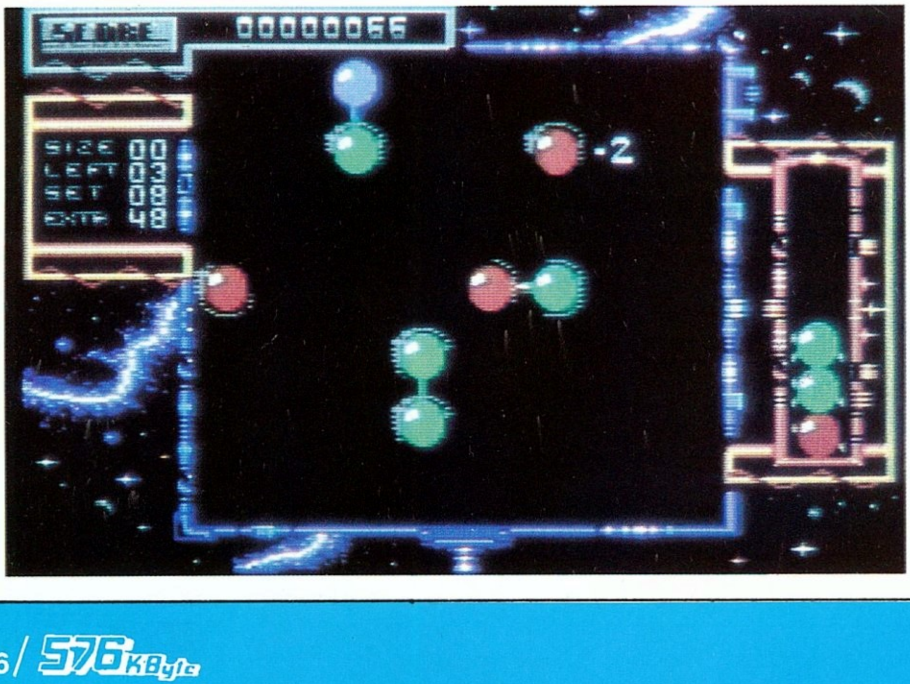
FOTÓ: AMIGA

Lepotyogó atomok

ATOMINO

Nemhiába élünk az „atomkorban", hiszen egy újabb remek építős logikai játék látott napvilágot, melynek alapötlete emlékeztet ugyan a jó öreg Atomicra, de a játék kivitelezése és hangulata eltér attól, legalább akkora élvezetet nyújtva.

FOTÓ: C–64



Feladatunk alapjába véve egyszerű: összefüggő, elágazásmentes láncolatok létrehozása a jobb oldalon lepotyogó atomokból. A képernyőn a „célkereszt" egy szám, amely azt jelzi, hogy a lehelyezendő atom hányas elágazású (1, 2, 3 vagy 4). Amint leraktuk az aktuális atomot, máris hullik le a következő. Természetesen nem lehet a végelenségig gondolkozni, hiszen egy kis idő múlva leesik az újabb elhelyezésre váró alkotóelem. Az éppen aktuális atomot kicserélhetjük a már lehelyezettel (a célkereszttel föléállva megnyomjuk a tűzgombot), de ebben az esetben a felvett elemnek kell más helyet találnunk. A pályák előrehaladtával a feladatunk nehezedik az egyre gyakrabban lehulló új atomok miatt illetve az elérendő cél is módosulhat: meghatározott számú atomból álló molekulát kell felépíteni, esetleg egy adott alakzatot kell kitölteni a rendelkezésre álló gömböcskékkel.

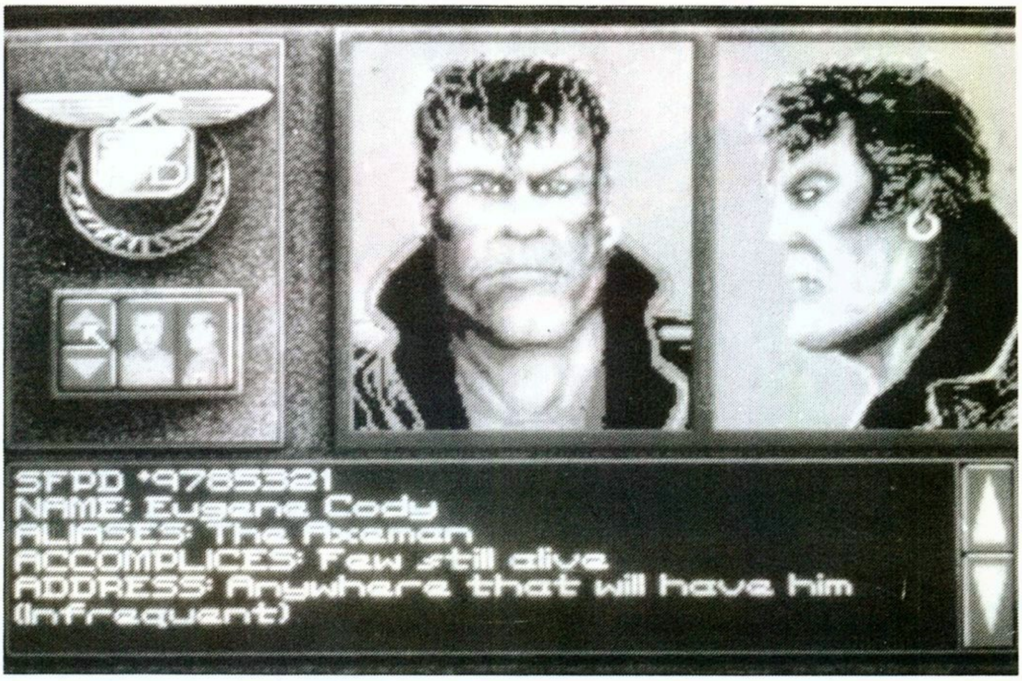
Mindent egybevetve a régi ötletre épülő Atomino egy remek logikai agytorna a Tetristől megfáradt rajongók számára.

FOTÓ: C–64

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	80	70
ZENE	72	20
JÁTSZHATÓSÁG	83	80
Összesen:	90	85

A vektorgrafika egy olyan rendkívül divatos ábrázolási mód Amigán, ami az utóbbi időben igen sokat fejlődött. A cégek egymással versengve dobják piacra gyorsabb és gyorsabb játékaikat. Van egy programozó csoport, amelynek már a neve is sokat sejtet: VEKTOR GRAFIX. Előző munkájuk a Fighter Bomber volt, s most kirukkoltak egy óriási szimulátor/arcade játékkal, a Killing Cloud-al!



FOTÓ: AMIGA

San Francisco 1997...

The Killing Cloud

San Fancisco 1997-ben a világ egyik legnagyobb, legfejlettebb, de egyben a legzüllöttebb városa. Az élet leginkább a Cyberpunk filmekből-könyvekből megismert formában zajlik. A városi rendőrség, a „San Francisco Police Department" munkatársainak élete minden bevetésen csak egy hajszálon függ, ennek egyik oka a bandák modern fegyverzete, a másik a cég gyér anyagi helyzete. Egy nap, a bajokat csak fokozván, szörnyű, sűrű köd lepte el a várost, a „Gyilkos Felhő", melyből csak a legmagasabb épületek csúcsai látszottak ki. Tízezrek fertőződtek meg. Az utcák elnéptelenedtek, hiszen védőruha nélkül csak 20 másodpercig lehet mászkálni a nappal is sötét utcákon. A bűnözés soha nem látott mértékben megnőtt. A törvénysértések 99%-át egy mindenre elszánt csoport, a Black Angels hajtja végre. A SFPD egyetlen reménysége te vagy, egy fiatal, energikus rendőr, akinek feladata, hogy helyreállítsa a rendet és kiderítse a „Killing Cloud" eredetét, titkát.

A játékot végig egérrel irányíthatjuk. Az eligazító szobában az egér bal gombjával választhatjuk ki a menüpontokat, a jobbal mindig a főmenübe térhetünk vissza.

A program kezdetekor eldönthetjük, hogy milyen nyelven akarjuk az üzeneteket olvasni, majd egy jelszót beírva a 10 lehetséges küldetés közül választhatunk (a leírás végén az első 5 bevetés kódja megtalálható). Ezután a napi küldetések kezdőhelyszínére, az eligazító szobába kerülünk. Ez egy fontos állomás, hiszen itt tehetjük meg az előkészületeket a sikeres bevetésekhez.

ASSIGNMENT – az éppen aktuális küldetés célja, az alaphelyzet és a tudnivalók leírása.

BACK UP – a város nagyított térképét kapjuk. A bal oldalon látható a 9 fő kerület neve, melyek közül azokat érdemes tovább nagyítani, amelyekről az ASSIGNMENT pontban említést tettek, tehát ahol várhatóan a törvénysértők tartózkodnak. Ekkor láthatjuk a kerület utcáit. Az egész játékban véges számú, azaz 10 elfogóháló – NET és 10 felszedő jármű – PUP (Pick up Pod) áll rendelkezésünkre, melyeket ilyenkor kell elhelyezni az utcákra. A hálókat később személyesen kell felszedni, majd a bűnözőket egy jó „beterítő" lövéssel mozgásképtelenné tenni. Ekkor kell hívni egy közelben tartózkodó PUP-ot, amely elszállítja a „behálózott" bűnözőt. Érdemes mindig 2–3 hálót és 2 PUP-ot kitenni, mert hibázás esetén nincs lehetőség újabb felszerelés kikérésére. A CANCEL opcióval a kitett felszerelések helye törölhető.

CRIME FILE – azoknak a fontos bűnözőknek/tárgyaknak/gépeknek a képét és a rövid ismertetését kérhetjük le, akikkel/amikkel az aktuális küldetésben találkozhatunk. A portré ikon melletti nyilakkal válthatjuk a „szereplőket", a szövegmező mellettiekkel pedig lapozhatunk az ismertetőben. Jól jegyezzünk meg minden info-t, így mindig tudni fogjuk, kinél/minél mire, milyen ellenállásra számíthatunk.

CITY INFO – megmutatja mi micsoda a játékban. A jobb oldali nyilakkal a fellelhető járművek és tárgyak, a bal oldaliakkal az épületek 3D rajza tekinthető meg. Érdemes áttanulmányozni, ha „kint" valamivel találkozunk, könnyebben azonosítani tudjuk.

ARMOURY – ezt a pontot akkor válasszuk, ha a többivel már végeztünk. A rendőrség fegyver és felszerelés kiadó automatájából vásárolhatunk cuccokat. Mivel a pénzünk véges (350 egység), jól kalkuláljuk ki, miből mennyit viszünk:

M.G. 100–250–500–750 rds: xxx tár géppuska töltény. Minél több bűnözőt kell elfogni, annál többet vigyünk.

CANNON 50–100–150 rds: xxx tár gépágyú lövedék. A gépágyú a puskánál lassabb, de erősebb fegyver.

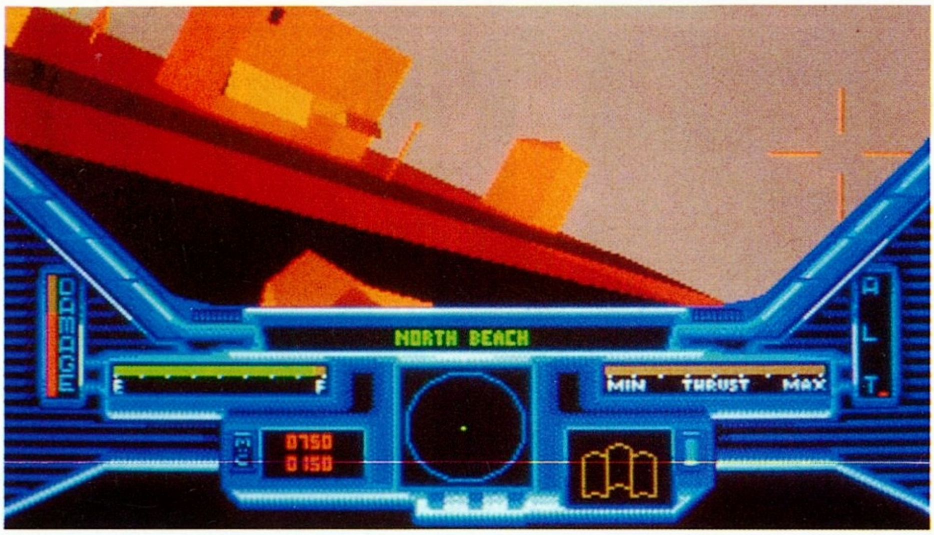
LIFE SUPPORT SUIT – mivel a bűnözők letartóztatásához ki kell majd szállnunk a gépünkből, érdemes ezt a védőruhát megvenni. Felöltve 20 percig járkálhatunk szabadon (egyébként csak 20 másodpercig)!

RESERVE FUEL TANK – az üzemanyag gyorsan fogy, tehát akik még nem elég gyorsak és jártasak a „bűnüldözésben", azok vegyék ezt is meg.

A SELECT ponttal lehet a dolgokat megvenni, ha készen vagyunk, LAUNC-al kezdhetjük el a beszállást, vagyis az akciót.

Mielőtt rátérnénk magára a szimulátor részre és a gép kezelésére, egy pár tudnivaló:

A rendőrség ultramodern, XB500 típusú járgányokkal rendelkezik. Ezeken 7,62 mm-es géppuska és 30 mm-es gépágyú található. Sajnos a Black Angels tagjai sem csúzlival vannak felszerelve, gépünk nem bír el túl sok találatot. Ha egy épületnek ütközünk, szintén rongálódik. Mindig tartsuk szem előtt, hogy nem gyilkosok, hanem rendőrök vagyunk. Ne öljünk mindenkit halomra. A hálókkal lehet egy bűnö-



FOTÓ: AMIGA

zőt a legbiztonságosabban élve elfogni. Pontos találat esetén a háló lelassítja és leszállásra kényszeríti az ellenséges járművet. Kezelése nem könnyű, célozzunk pontosan! A BACK UP pontban elhelyezett hálótartókat (NET MISSILE POD) meg kell találni, majd kis sebességgel föléjük repülni, mire azok automatikusan hozzátapadnak a gépünkhöz. Egyszerre maximum 3 háló lehet nálunk. Vigyázzunk, hogy a bűnözőket mindig a PUP közelében „hálózzuk" be, mert egyébként a gép nem szedi fel. Sikeres lövés esetén landoljunk a behálózott mellé, szálljunk ki a gépből, és hívjuk a PUP-ot. A PUP felszedi a „madarunkat" és visszaindul a rendőr-állomásra. Kísérjük végig út közben, nehogy az Angyalok lelőjék.

Ha sikerült beszállítani a törvénysértőt, ki kell vallatnunk. Egy sikeres vallatás az alapfeltétele, hogy kellő információt tudjunk meg a Black Angels várható lépéseiről, bandatagjairól, csak így léphetünk a következő küldetésre. A vallatás során a fel/le mutató nyilakkal válogathatunk a kérdések között és éveket engedhetünk el a büntetésből. Ennek hatására a foglyok beszélni fognak. A megfelelő információ kicsikarására csak korlátozott mennyiségű idő áll rendelkezésre.

Nos, segítségnek lássuk az első 5 küldetés leírását:

Assignment 1

A Black Angels csoport ellopott három különleges robotot és saját céljaira programozta be őket. A három robot közül egy fontos információkat hordoz. A kérdéses robotot el kell fogni és beszállítani. Várhatóan a Telegraph/ Russian Hill/Nob Hill/Marina District körzetben lehet őket megtalálni. Amely számunkra fontos, az a Nob Hill kerületben mászkál. Elég, ha két hálót teszünk ki ide és egy PUP-ot. A robotot legjobb akkor elkapni, amikor egy sarkon befordul.

Assignment 2 – AQWTG7EX

Két ellenséges jármű található a Chinatown kerületben. Az egyikben tartózkodik Steven Greco, aki a BA tagja. Élve kell elfogni és beszállítani. A másik figura Greco személyi testőre, Rico. Rico a felhők felett fedezi főnökét, míg Greco a földhöz közel, pénzbegyűjtő körúton van. Tegyünk egy PUP-ot a Chinatown közepére. először Grecot hálózzuk be, figyeljük, hova zuhan le, majd tartóztassuk le. Ha végeztünk, Rico-t küldjük át a másvilágra! A vallatószobában a következő kérdéseket válasszuk: „What are the Angels planning?" (3), öt évet engedjünk el. „Where did you hoverbike?" (2), még öt évet engedjünk el. Ekkor Greco egy Henri Le Clerc nevű fickóról zagyvál. „Where is he now?", (2) hat évet engedjünk el.

Assignment 3 – 24WTGDE2

Henri szintén a Chinatown kerületben tartózkodik, egy furgonban. Tegyünk le egy PUP-ot Chinatown-ba. A furgonból tüzelnek ránk. Beszállítás után a következőket kérdezzük: „Who do you sell the bikes to?" (3). „Do you ever sell on terms?" (2), nyolc évet engedjünk el. „Who did you last deal with?" (2), tíz évet engedjünk el.

Assignment 4 – QX4TGDE9

Most próbára tehetjük tudásunkat! Az Angyalok légitámadásra készülnek egy bázisunk, a Station 3 ellen. A vezetőjük Cody the Axeman. A hálókat a bázis közelében tegyük le (Chinatown és a Financial Area között található). Beszállás után rögtön meglátjuk az ellenséges gépeket, szálljunk le, és szedjük fel a hálókat. Legjobb, ha Cody sötétszürke gépét kapjuk le először anélkül, hogy egyetlen más repülőt lelőnénk! Ha előbb mást lövünk le, Cody menekülőre fogja a dolgot. Ekkor viszont menjünk NAGYON közel hozzá és így hálózzuk be! A kérdések: „What were your plans after destroying police station?" (2). „What were you going to do at church?" (2), 8 évet engedjünk el. Végül még engedjünk 10 évet és kérdezzük meg: „What did this friend want to do?"

Assignment 5 – 32XTGDE7

Verseny az idővel! Csak 120 másodpercünk van, hogy megtaláljuk az időzített bombát a Station 3 közelében. Azonnal repüljünk oda és keressük meg a világosszürke felhőkarcolót a közvetlen közelében. A bomba a két ház között található. Szálljunk ki, vegyük fel és teljes sebességgel száguldjunk a tenger fölé. A bombát 10 másodperccel a robbanás előtt dobjuk ki! Jó időzítést!

A kezelőszervek:

F1 – pilótafülke
F2 – kilátás hátra
F3 – balra
F4 – jobbra
F5 – „követő kamera"

F6 – külső kameraállás. A numerikus billentyűzet gombjaival a rálátás iránya változtatható.

6 – felhő ki/be. Amikor a felhőben járunk, ezzel a gombbal egy infra kilátást kapunk, tehát a város összes épülete, minden tereptárgy látszik. Sajnos ilyenkor az irányítás borzalmasan lelassul, tehát csak arra használjuk, hogy ellenőrizzük mi van előttünk.

7 – kis részletességű tájábrázolási/ grafikai mód.

8 – közepes r.t.m.

9 – nagy r.t.m.

0 – tárgykontúrok ki/be

A fentebb felsorolt 5 funkció változtatása a játék sebességének csökkenését ill. növekedését eredményezi. Igazán szemet gyönyörködtető grafikát persze a nagy részletességű módban láthatunk.

E – hajtómű ki/be.

W– kikapcsolt hajtóműnél üzemanyag újratöltés.

R/T – a radar hatósugarának állítása.

P – pause.

L – kiszállás a gépünkből.

S – sziréna ki/be.

D – bomba.

F – repülő mód ki/be.

H – „sikló" mód ki/be.

Ezeket a repülési magassságtól függően állítsuk, hogy a felhő felett vagy alatt járunk-e.

C– gépágyú.

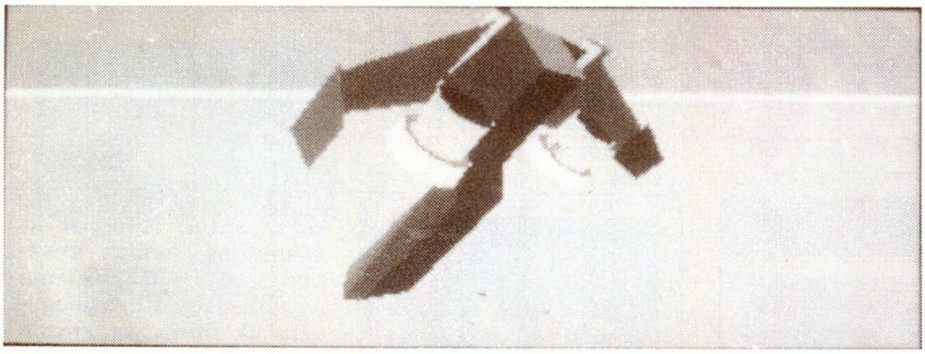
U – gyorsítás hátra.

B – gyorsítás előre.

N – háló.

M – géppuska.

A Vekor Grafix programozói ezúttal szinte tökéletes munkát végeztek. Azt nem állítom, hogy a KC vektorgrafikája a leggyorsabb, de az biztos, hogy a legszebb! A játék életszerűségét úgy



FOTÓ: AMIGA

kívánták fokozni, hogy San Francisco eredeti térképét szinte 100%-ig megközelítsék. A KC-ban 2500 különböző épület található! Amikor a házak között repkedünk, tényleg olyan érzésünk van mintha SF-ban járnának. A köd ábrázolása is tökéletesre sikerült. Gyakran fogunk olyan helyzetbe kerülni, hogy a békés bűnüldözés közben egy felhőkarcoló bukkan fel az orrunk előtt, vagy túl messzire elkószálunk a gépünktől, s soha nem találjuk meg újra. A játéknak rendkívül atmoszférikus David Whittaker zenéje van.

Mielőtt a programozási munkák elkezdődtek volna,a cég felkért egy ismert írót, hogy hozzon össze egy novellát, amely a játék történetének előzményeit mutatja be. Az eredeti gyári csomagolásban a 16 oldalas novella és egy 20 oldalas képregény is megtalálható. Aki ezeket elolvassa, az már alig várja, hogy a játékot betöltve „élőben" lássa a történet folytatását.

Martin

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	93	
ZENE	82	
JÁTSZHATÓSÁG	89	
Összesen:	87	

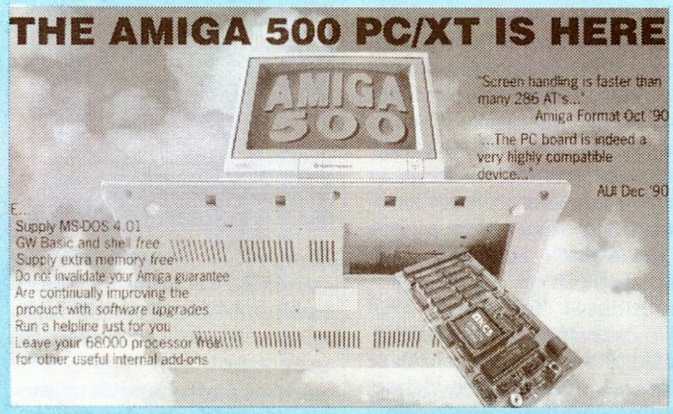
Az AMIGA 500 IBM kompatibilis lesz!

Az Amiga 2000 (ill. 2500 és 3000) egyik különleges és fontos tulajdonsága, hogy IBM kompatibilissé tehető a megfelelő XT vagy AT kártya alkalmazásával. Sajnos mindezidáig az 500-as modellt csak szoftveres úton lehetett IBM kompatibilissé alakítani. Ez a megoldás azonban messze nem volt kielégítő. Ugyanis a szoftver, az IBM emulátor, egy nagyon gyengén sikerült alkotás volt, amely a használat során rendszeresen „kiakadt" és emellett elviselhetetlenül lassú volt. Aki próbálta használni az tudja, hogy több bosszúságot okozott mint élvezetet. Az 500-as modell alkotja azonban az Amiga tábor jelentős hányadát, így igencsak üdvözölni lehet a holland Kolff Computer Suppplies (KCS) cég új hardverét a Power-PC-Boardot, amely véget vet a fenti problémáknak.

A PC-Board egy integrált áramköri kártya, amelynek közel azonos a mérete a sokak által jól ismert 512 Kbájtos memóriabővítővel. A kártyát természetesen a bővítő helyére kell elhelyezni. Azonban az Amiga 500-as bővíthetősége nem vész el, mert a PC-Board egyben bővítő is, amely a normál bővítőknél megtalálható belső órát is tartalmazza. Aki tehát eddig 512 Kbájttal dolgozott, az a PC-Board segítségével két lépést is tehet előre egyszerre.

A PC-Board behelyezése után a hozzáadott bootlemezzel indítjuk az Amigát. A lemezen lévő program megvizsgálja, hogy behelyeztük-e a PC kártyát. Ha mindent rendben talál, akkor felszólít, hogy helyezzük be a szintén hozzáadott DOS lemezt. Ettől kezdve az Amiga egy kb. 8MHz-es XT-ként működik. A lemezmeghajtó is az IBM formátumnak megfelelően lett. A PC-Boardhoz az MS-DOS legmodernebb 4.01 verzióját kapjuk. Az előbb említett DOS lemezen kívül további három lemez áll rendelkezésre a rendszerünk minden részletre kiterjedő installálásához.

A PC-Board mind monokróm (Hercules) mind színes (CGA) üzemmódban működik. A monokróm üzemmódban a színek közötti különbséget a szürke fokozatok jelzik, a képernyő felbontása 720x348 képpont. Színes



üzemmódban 8 színt tudunk alkalmazni, a képernyő felbontása 640x200 vagy 320x200 lehet. Ha az installálásnál kevesebb színt állítunk be (pl. csak négyet), akkor a képernyő megjelenítést jelentősen meggyorsíthatjuk. Itt kell mejegyezni, habár az Amiga ennél jóval több színt kínál, alapesetben a Workbench is összesen négy színt használ. Egeret és joysticket is használhatunk, mert az Amiga 500 egér és joystick csatlakozói most a PC szabványnak megfelelően működnek. (Ezért az Amigához való egér és joystick nem használható!) A képernyőn megjelenő betűk függőlegesen, beállítástól függően, 8, 9 vagy 10 pontból állhatnak.

Már beszéltünk arról, hogy a PC-Board segítségével az Amiga 1 Mbájtos lett. PC üzemmódban az Amigán létrehozott XT 640 Kbájt szabad memóriával rendelkezik, amely megfelel egy bővített XT-nek, mert az az alapkonfigurációban csak 512 Kbájtot tartalmaz. Ugyanúgy, ahogy a bővített Amigánál, itt is van belső hardver óra, amelyet helyesen beállítva az indítás után a rendszer automatikusan a pontos dátumot és időt átveszi.

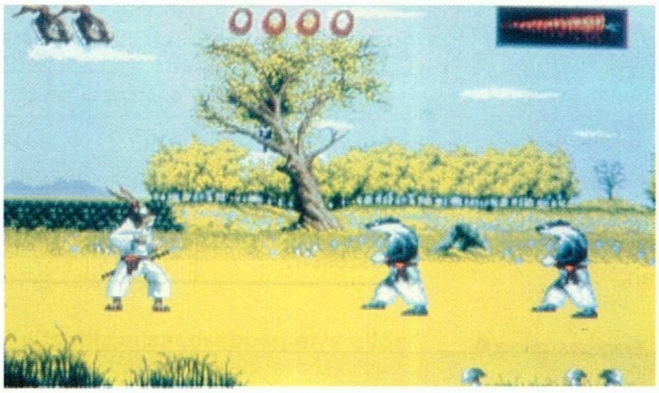
Az IBM rendszereket ismerőknek még azt el kell mondani, hogy a PC-Board a Phoenix BIOS-t alkalmazza.

Mindent összevetve megállapíthatjuk, hogy a PC-Board egy jól átgondolt és jól sikerült fejlesztés eredménye. Nem valószínű, hogy van még egy játék-gépnek „titulált" személyi számítógép a világon, amely mellesleg a saját operációs rendszerén kívül megbízhatóan IBM kompatibilis is!

Dr. Mészáros László

Játék tallózó

NINJA RABBIT



„Rablóból lesz a legjobb pandúr!”, tartja a régi közmondás, és ez igaz is, ha példának a NR programot vesszük. A játék ugyanis egy hajdan volt Cracker-csoport munkája. Ahogy az ilyen esetekben lenni szokott, a grafika csúcs, a játék „tartalma” azonban már kevésbé.

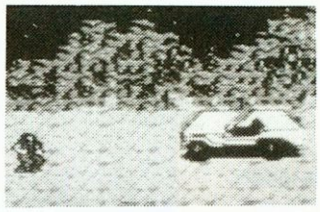
Stílusát tekintve a NR egy normál verekedős játék, ahol egyetlen célunk az összes ellenfél legyőzése, minek eredményeképpen a következő pályára jutunk.

A grafika – mint már említettem – nem rossz, főleg



Amigán. A lényeg, hogy mindkét verzióban klassz (tehát az átlagosnál jobb) a sprite-ok animációja. A programot még a kezdők is pár óra alatt végigjátszhatják. Ha a fiúk így folytatják, nagy jövő áll még előttük!

(C-64, AMIGA)



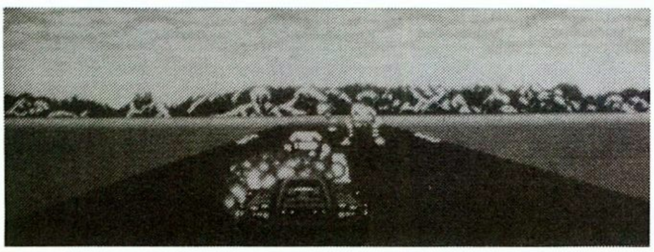
METAL GEAR

Az amerikai programokról mindenkinek „megvan a véleménye”, s nem is ok nélkül. A grafikájuk pocsék, a zenéjük idegesítő. Ez a helyzet az ULTRA GAMES Metal Gear-jével is, ami egyébként nem lenne egy rossz játék.

Stílusát tekintve az arcade/adventure csoportba tehető. Egy jól képzett kommandóst ledobnak az ellenséges terület szívében, ahol is ki kell derítenie a rosszak egy új csodafegyverének titkát. Az arcade rész abból áll, hogy az időnként felbukkanó katonákat verjük le. Az adventure már érdekesebb: különböző objektumokat, teherautókat kutathatunk át, fontos tárgyakat gyűjthetünk össze, ide-oda utazhatunk, rádióüzeneteket válthatunk a központtal, stb. A megnyerésig vezető út elég hosszú és bonyolult, de sajnos a grafika annyira rossz; nem hogy leírást közölni, de még játszani sem érdemes vele! Csak igazán megszállottaknak ajánlom, meg akkor, ha nincs éppen jobb.

(C-64)

FIRE AND FORGET II



A komoly, több hetes élvezetes szórakozást nyújtó játékok mellett még mindig jelennek meg primitív, tíz perces élettartamú játékok. Kevés munkával, gyorsan kevesebb pénzt keresni jobb, mint hosszú idő alatt, sok munkával valamivel több pénzt – talán ez lehetett a F & F II szerzőinek is elve. A játékban egy autóval kell egy úton minden szembejövőre puffogtatnunk. Ha elég nagy a sebességünk, felrepülhetünk, (SPACE), és onnét puffogtathatunk. Nagyjából ennyi a játék. A pályák nem sok változatosságot kínálnak, a grafika sem éri el még a sokévi átlagot sem. Egyedül a cím tetszett, amit így is lehet értelmezni: Lövöldözz egy kicsit, azután felejtsd el az egész játékot.

(C-64, AMIGA)

BRAT



Ha egy játékra rá lehet mondani, hogy eredeti ötlete van, akkor az IMAGEWORKS BRAT-ja jó példa erre. A program stílusa egyben lövöldözős, ügyességi, logikai és kaland!

A főszereplő egy tipikus rosszcsont gyerek, Brat, aki a szülei jelenlétében egy angyal, de amikor egyedül van, akkor a játékok réme. Az alapfeladat „egyszerű”: el kell juttatnunk Brat-ot a cikkcakkban lefelé scrollozó pálya végére. Mivel Brat még kicsi(?) és tapasztalatlan(?), nekünk kell őt terelgetni, mert egyébként mindig csak egy irányba halad.

A játékot egérrel kezelhetjük.

1 – a jobb oldali részben látható nyilak közül mindig azt válasszuk, amerre menni akarunk. Tegyük le Brat elé, aki ha rágyalogol, irányt változtat. Eddig egyszerű, mondjuk a probléma csak annyi, hogy időnként villámgyorsnak kell lenni. A nehézségek csak most kezdődnek.

2 – A pályán elszórva tejesüvegek láthatók. Ezeket mindig fel kell szedni, mert elhalálozás esetén onnan folytathatjuk tovább a játékot.

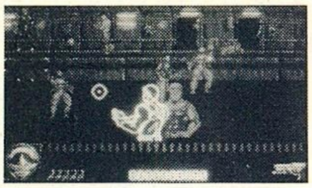
3 – Brat útjában néha kövek állnak – ezeket a felszedett dinamitokkal robbanthatjuk fel, ilyenkor a jobb oldalról a dinamit ikont válasszuk és tegyük a sziklára.

4 – Az üres sárga háromszög ikonnal a scrollozást állíthatjuk meg.

5 – A bonus tárgyak felszedésével pontszámunk nő.

A Brat leginkább a Psygnosis Lemmings-jéhez hasonlítható. Vagy tud vele valaki játszani, és érti, vagy nem. Középső állás nincs, tehát csak „úgy” szórakozgatni vele nem érdemes. A grafika első osztályú és a 12 pálya elég hosszú ideig leköti az embert.

(AMIGA)



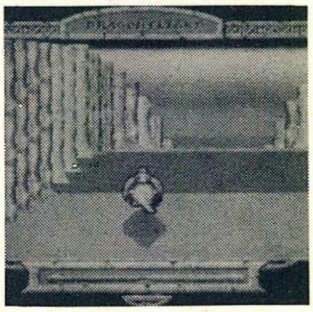
PREDATOR 2.

Aki szereti az Operation Wolf típusú játékokat, az biztosan elégedett lesz a Mirrorsoft PREDATOR 2-jével, amely természetesen az új szuperfilm alapján készült. A filmnek érdekessége, hogy nem Arnold S. játszik benne, hanem a Lethal Weapon-ból megismert fekete színész. Mi a főszereplőt, Mike Harrigan rendőrtisztet irányítjuk, akinek feladata, hogy a jamaikai és kolumbiai kábítószerrel kereskedő bandák minél több tagját kinyírja, később pedig magával a szörnyeteggel küzdjön meg. A játékban négy balról-jobbra scrollozó pályán kell lelőnünk a bűnösöket és lehetőleg nem eltalálni az ártatlanokat. Lehetőségünk van jobb fegyverek és múníció felvételére is.

Sem az Amiga, sem a C64-es verziónak nincs semmi különösebb hibája, a grafika az átlagosnál jobb, a pályák simán scrolloznak. Az akció folyamatos, az ellenfelek sokan vannak, ezért a játék néha igen nehézzé válik. Érdekes ötlet, hogy ha az első két pályán nem bántjuk a csak körvonalként fel-feltűnő Predator-t, akkor az szépen elkapdossa a hozzá túl közel merészkedő palikat. Még egy utolsó jótanács: mindenképpen nézzük meg a filmet!

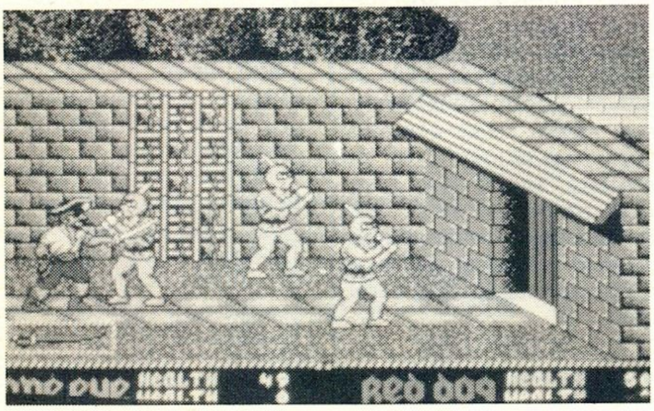
(C-64, Amiga)

NEVERENDING STORY II



Mint minden jó filmet, a NS II-t is sorra kerítette egy biztos profitot remélő szoftverház. Az ilyen átiratoknak nem sok köze van általában a filmhez, a jogdíjat általában csak a név használatáért fizetik, de az eladáshoz elég ez is. A játék főhőse (csakúgy, mint a filmé) Bastian, akinek mesebeli barátai segítségével kell Fantáziát megmentenie az ismét fenyegető Semmitől. A program egy vegyes válogatása a különböző típusú ügyességi játékoknak, van benne oldalnézeti mászkálós játék, felülnézeti harc és ál–3D-s MASTER OF LAMPS-típusú üldözés. A játék hangulatát apróságok, mint pl. a pályák közötti átvezetés, a Neverending Story könyvének lapozgatása jelentősen befolyásolja. A program bájosan kivitelezett, jól játszható játék, de mivel semmi kiemelkedő, eredeti nincs benne, nem sok esélye van arra, hogy feltűnjön a futószalagon gyártott tucatjátékok között.

(C-64, AMIGA)



SKRULL AND CROSSBONES

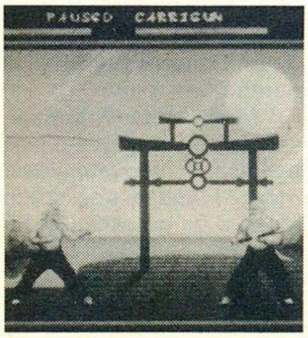
Igaz, hogy a DOMARK legújabb játékának is kalózok a főszereplői – Red Dog (Vörös Kutya) és One Eye (Egyszemű), de mégsem hasonlít a Piates-re vagy a Secret of Monkey Island-re. Ennek oka, hogy egy játéktermi gép átiratról van szó (természetesen az eredeti a Tengen-től származik).

A SAC-ben egy halom pályán kell átverekedni magunkat, melyek között a hajóktól kezdve a ninják által védett kastélyokig át minden megtalálható. Fegyverünk kard lesz, melyet szerencsére több féle szúrás és vágásmódra is tudunk használni. A fentiekből remélem mindenki számára kiderül, hogy egy szimpla verekedős játékról van szó, melynek nagy pozitívuma, hogy egyszerre ketten is küzdhetünk benne. A pályák végén a szokásos, normálisnál nagyobb ellenféllel kerülünk szembe, akit a normálisnál nehezebb legyőzni.

A SAC Amiga verziójának grafikája átlagos, a játékmenet is megfelelő, talán az a legjobb jelző rá, hogy „nem túl izgalmas". A zene viszont nagyon jópofa, stílusos. A C64-es tulajdonosok hasonló játékot kaptak, de sajnos ott a grafika egy kicsit darabos, mind a háttereket, mind a sprite-okat nézve (de legalább az ellenség sprite-jai változatosak, így nem kell mindig ugyanazt a sárgabarna figurát szurkálni). Nekem inkább a C64-es verzió tetszik jobban, talán azért, mert Amigán a sok Psygnosis játékot látva valami jobbat várunk.

Martin

(C-64, AMIGA)

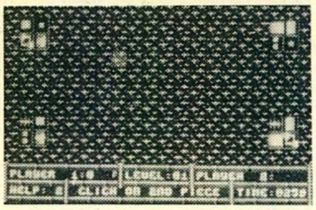


FULL CONTACT

Ismét egy olyan játék, amelyre rá lehet fogni, hogy egy régi nagy elődjéről koppintották, s mindössze 1991-es szintre hozták. Az előd a The Way of the Exploding Fist, az 1991-es szintre hozás alatt pedig a gyönyörű (és most még nem is túloztam) grafikát értem. Sok animációt láttam már, de ami a játék elején látható – egy karatés gyakorol – az nem mindennapi.

A csúcs grafika egyébként a program egészére jellemző. Sajnos, maga a játékmenet/irányítás már nem ennyire tökéletes. A figura mozgatása nehézkes, az ellenfeleket nem taktikával, hanem inkább egyféle rugásmód unalomig ismétlésével teríthetjük le. Ami nagyon jó, hogy minden szint után egy-egy bonus pályán mérhetjük le tudásunkat, gyorsaságunkat. A FC ékes példa arra, hogyan lehet egy világbajnok grafikájú programhoz gyenge belső tartalmat párosítani. A játék leginkább ketten egymás ellen küzdve élvezetes, de így meg egy csomó szép kép (pl. az ellenfelek rajza) kimarad, tehát az élmény nem teljes. Szerezzük meg, egy-két órát gyönyörködjünk benne, azután...

(AMIGA)



TURN IT II

Ez az ötlet már egy ideje kísért engem. A játéknak már láttam szebb, gyorsabb, bonyolultabb és rosszabb változatát is. És bár az elsők még nagyon tetszettek, a sok egyforma játék már kezd unalmas lenni.

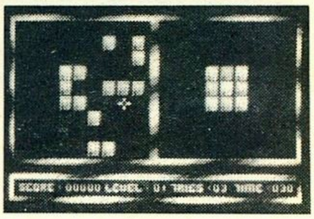
A program egy logikai játék. A képre kirakott kockák közül kell az egyező mintájúakat párosával levenni. Két kő akkor tűnik el a képről, ha össze lehet őket kötni egy olyan vonallal, amelyik legfeljebb kétszer törik meg menet közben.

A játékot egy vagy két személy játszhatja több nehézségi szinten. A pályákon néhányszor igénybe vehetjük a program segítségét is.

Az eredeti ötlet nagyon jó volt, mivel azonban a program egy tekintélyes sor végén áll, nem sok sikerre számthat. És végül még egy hátrány: a programirtó lassú.

(C-64)

DERI COLOUR



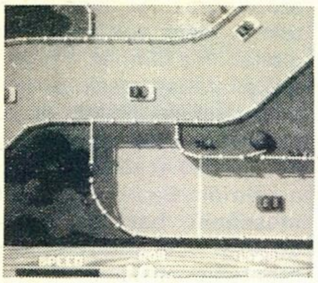
Fessünk képeket! Persze művészi hajlamainkat a legújabb logikai játékban csak igen egyszerű ábrák elkészítésével élhetjük ki.

Ecsetünk minden letett pontot lilára fest, de ez a pont az összes, már kifestett, szomszédos pont színét megváltoztatja. A lila pirosra, a piros kékre, a kék narancsra, a narancs pedig újra lilára vált. A feladat nem nehéz: minden szinten a jobb oldalon megjelenő ábrát kell kiraknunk saját térfelünkön.

A játék nagyon rövid és nem is bonyolult, de egy kis időre jó szórakozást nyújthat mindenkinek.

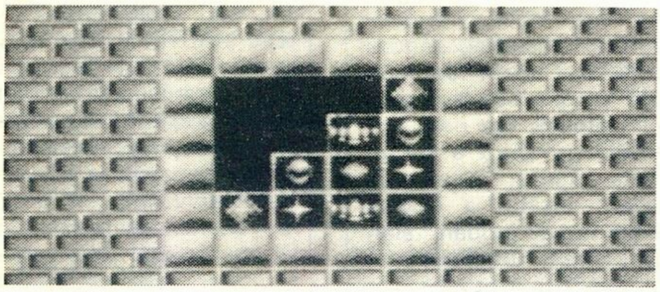
(C-64)

SUPER CARS II



Egy év eltelt a sikeres Super Cars megjelenése óta, és most itt a folytatás, amely még sokkal jobb, mint elődje. Újdonság, hogy a játékot akár ketten is játszhatjuk, és két különböző irányítási mód közül választhatunk. A 21 pálya nehéz kihívást jelent, főleg ha figyelembe vesszük, hogy egy csomó extra nehezítést is kitaláltak – élesebb kanyarokat, hidakat, nyitódó-záródó ajtókat, vonatokat. Fegyvereket ugyanúgy vásárolhatunk, mint az előző részben.

Ami igazán nagyot dob a Super Cars 2-n, az a grafika. A pályák DPaint III-al lettek rajzolva, 64 szín felhasználásával. Az autó-sprite-nak 280 különböző fázisú animációja van. A pályák közötti szünetekben egy halom csúcs átvezető képernyőt láthatunk. Az ismertető készültekor még csak az Amiga verzió állt rendelkezésemre, és az előző rész sorsából ítélve a C64-esre még jó ideig várni kell!



PARANOIMIA

Paranoiától (= különféle mániák jellemezte idült elmebaj) nem kell tartanunk, amikor kipróbáljuk ezt a kitűnő logikai játékot. Igaz, néhány pálya szintidőn belüli teljesítése nagyon nehéz, de minden feladat megoldható kis gyakorlás után.

A játéktéren mintás kockákat kell tologatnunk jobbra-balra. A kockákra erős gravitációs erő hat, ezért felemelni nem tudjuk őket, és ha valamelyiket egy lyuk fölé lökjük, rögtön leesik. (Ez okozza a legtöbb problémát.) Rendezés közben arra kell törekednünk, hogy az azonos mintájú téglák egymás mellé kerüljenek. Amint ez sikerül, ezek a kövek eltűnnek a képernyőről. Ha valamelyik formából három darab van, ezeket egyszerre kell elvarázsolnunk.

Egy szintet akkor teljesítettünk, ha a képen elfogytak a kockák. Ha valamelyik pályát teljesen elrontottuk, elölről kezdhetjük a próbálkozást (F7 gomb). A játék folyamán három ilyen lehetőséget kapunk, ezek segítségével kell az összes feladatot megoldani.

(C-64)

METAL MUTANTS



A SILMARILS legújabb játékával, a MM-al is tartotta azt a magas szintet, amit már a Targhan-ban és a Colorado-ban is hozott. A MM stílusát tekintve a kettő között áll, mert a lövöldözős és a kaland elemek egyenlő arányban keverednek benne (a T-ban inkább a küzdelem, a C-ban inkább a kaland játszott szerepet).

Egy szupermodern robotot kell irányítanunk, amely három teljesen különböző formába tud átalakulni. A három típusnak változóak a tulajdonságaik/képességeik, így a játék nyújtotta helyzetekben mindig el kell döntenünk, melyik a legpraktikusabb. Kezdetben nagyon korlátozott számú cselekvést tudunk végrehajtani (ezek a joy 8 irányába húzásával végezhetők), de találhatunk szétszórva „bővítő" egységeket, melyek felszedésével mindig egy-egy dolgot „megtanul" robotunk (hogy éppen mire lettünk képesek, és azt a joy milyen irányba mozgatásával érhetjük el, az egy kis ikon a felszedés után mutatja). Kezdéskor lehetőség van a küldetések gyakorlása (örökélettel), vagy rendes játék indítására, amit tetszés szerint ki is menthetünk majd.

A Metal Mutants grafikája óriási, de ez alatt a rajzok technikai megvalósítását értem. Maga a játék nem éppen a pergő akcióiról híres, ezért a nyugodt természetűeknek ajánlom.

(AMIGA)

Apróhirdetési szelvény 1991/6

Kérem az alábbi hirdetésszöveget a következő elérhető számban megjelentetni.

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Név: .... Cím: ....

Irányítószám: ....

A szerkesztőség fenntartja a jogot, hogy a megjelentetésre szánt hirdetési szövegek tartalmától függően a megjelentetésről döntsön.
Kérjük, hogy az apróhirdetési szelvényt zárt borítékban adja fel a szerkesztőség címére:
COMGAME GMK 1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
A borítékon tüntesse fel: HIRDETÉS

MEGRENDELŐLAP

576 KByte

Előfizetési díj:
negyedévre 230,– □
félévre 460,– □
egy évre 920,– □

Megrendelem az 576 KByte című lapot ..... példányban.

Megrendelő neve: ....

Címe: ....

....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

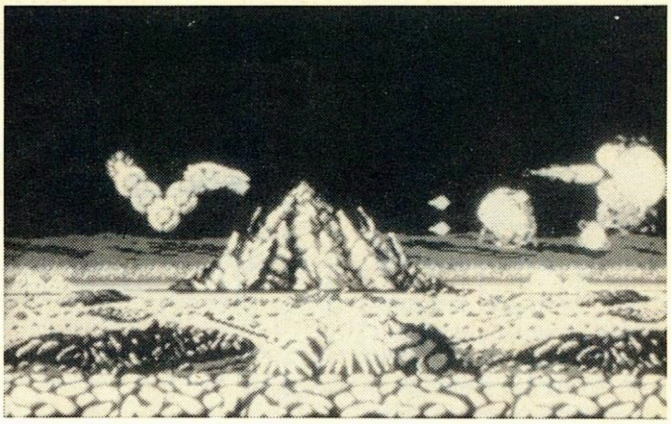
• AMIGA, COMMODORE 64 •

REJTVÉNY

Az 1991/4. szám megfejtői közül az alábbiak nyertek:

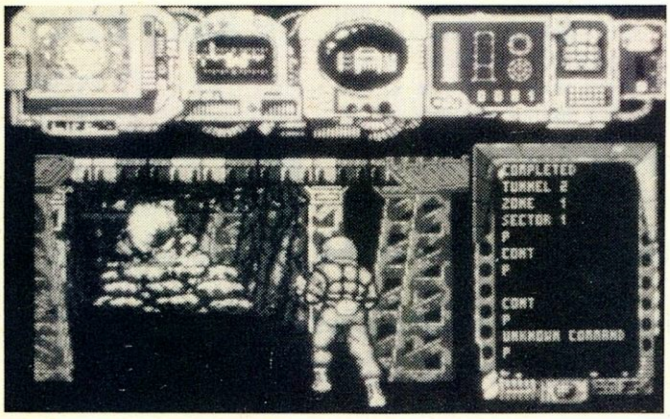
- Tárcsás Gábor (Szolnok)
- Szőnyi Vilmos (Mosonmagyaróvár)
- Szőke Domonkos (Budapest)
- Bartók György (Budapest)
- Lakatos Miklós (Budapest)

Június havi rejtvényünk:
az alábbi fotók, mely játékokról készültek?



2

1



3



Észak–Dél harca

Gilded Age



Amerika történelmének egyik legnagyobb eseménye, az Észak–Dél háborúja most egy újabb programozó csapatot ihletett meg. A cím alapján ez az időszak jelenthette az amerikaiak számára az „Aranykort". Ahhoz azonban, hogy ez a jelző valósággá váljon, nekünk is akad még egy-két tennivalónk. A játék kicsit hasonlít a North & South-ra, és bár kevesebb érdekes lehetősége van, új ötleteket is találunk benne.

A háborúba az északiak oldalán kapcsolódunk be, és végső célunk nem is lehet más, mint az ellenség csapatainak teljes megsemmisítése. A játék kezdetén kapunk kormányunktól egy kis hadsereget és némi pénzt útravalónak. Ebből kell finanszíroznunk az egész háborút, a kontinens meghódítását.

A képernyőn Észak-Amerika térképét láthatjuk, felül a csillagos, sávos lobogóval, alul pedig a déliek piros zászlójával. Később minden elfoglalt területre kitűzik a tulajdonos zászlaját. Hadseregünk helyzetét egy fekete kereszt jelöli.

Első feladatunk az üres területek elfoglalása lesz. Csapatunkat minden hónapban átvihetjük egy szomszédos mezőbe (nyomjuk meg az új mező fölött a tűzgombot). A hódításnál a stratégiai pozíciók elfoglalásán kívül anyagi szempontok is vezérelnek, hiszen ezek a területek minden hónapban adót fizetnek. Ezt a pénzt fordíthatjuk később seregünk fejlesztésére és kémkedésre.

Menet közben gyakran találkozunk indián törzsekkel. Ekkor főnökükkel kell rövid párbeszédben elintéznünk problémáinkat. A tárgyalás eredménye lehet visszavonulás, békés továbbhaladás vagy akár háború is. A beszélgetés során az indián kérdéseire három lehetséges válaszból kell választanunk belátásunk szerint. Kevés katonával nem érdemes az indiánok ellen harcolni, hiszen nem ők fő ellenségeink. Ha ellenfelünk csapataival találkozunk (vagy mi hatolunk be ellenséges területekre, vagy ők támadnak ránk), már nem tudjuk az ütközetet elkerülni.

A csatára egy hatalmas fennsíkon kerül sor. Bal oldalon saját, jobbon pedig ellenfelünk seregei sorakoznak fel. Katonáinkat és lovasainkat a kép alján látható jelek segítségével tudjuk előre-hátra mozgatni, illetve megállítani. Az ágyúkat nem lehet tologatni, csak a lövés szögét és távolságát tudjuk megváltoztatni. Indiánok ellen elég egyszerű taktikával hadakozhatunk akár nagy túlerő ellen is. Ha csapatainkat néhány lépéssel előrevisszük, ész nélkül megtámadják katonáinkat. Ekkor kis gyakorlás után pontos ágyúlövésekkel szétszórhatjuk seregüket, anélkül, hogy közelharcba keverednénk. A déliek csapata ennél sokkal megfontoltabb, ezért nagyon nehéz őket ágyúink lőtávolságába csalogatni. Ha a csata vesztésre áll, gyorsan válasszuk a visszavonulást (Return), hogy minél több katonánk életben maradjon. Bár ilyenkor elveszítjük a kiszemelt területet, de a játék még folytatódik, s van lehetőségünk a visszavágásra.

Katonákat a kép alján lévő Army pontban vásárolhatunk. Bár a piacon a lovasok kerülnek legtöbbe, közelharc esetén (a déliek ellen szükségünk lesz rá) sokkal többet érnek, mint egy közkatona. A csatában egyszerre csak egy ágyút tudunk használni, ezért egy másodikra csak akkor lehet szükségünk, ha az elsőt kilőtték.

A program nagy hátránya, hogy csak egyedül játszhatunk és a gép fokozatát sem tudjuk beállítani. Így egy ideig elég nehéz feladatunk lesz, ha viszont megtaláltuk a nyerő taktikát, az ellenfél legyőzése már nem jelenthet akadályt. De addig is küzdenünk kell, hogy megvalósítsuk azt, amit a történelem előírt számunkra!

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		88
ZENE		63
JÁTSZHATÓSÁG		94
Összesen:		90

Abszurd és szórakoztató

SCAPEGHOST

Ismét egy újabb szöveges kalandjáték-leírás a Fish és a Guild of Thieves után! A leveleitekből kiderült, hogy ez a rovat nagy népszerűségnek örvend, ezért is halásztuk elő a porosodó lemezeink közül a méltánytalanul elfeledett Scapeghost-ot. A játék mind formájában, kivitelezésében, mind pedig nehézségi fokában különbözik az előbb említett két Magnetic Scrolls játéktól, de legalább annyira abszurd és szórakoztató, mint társa.

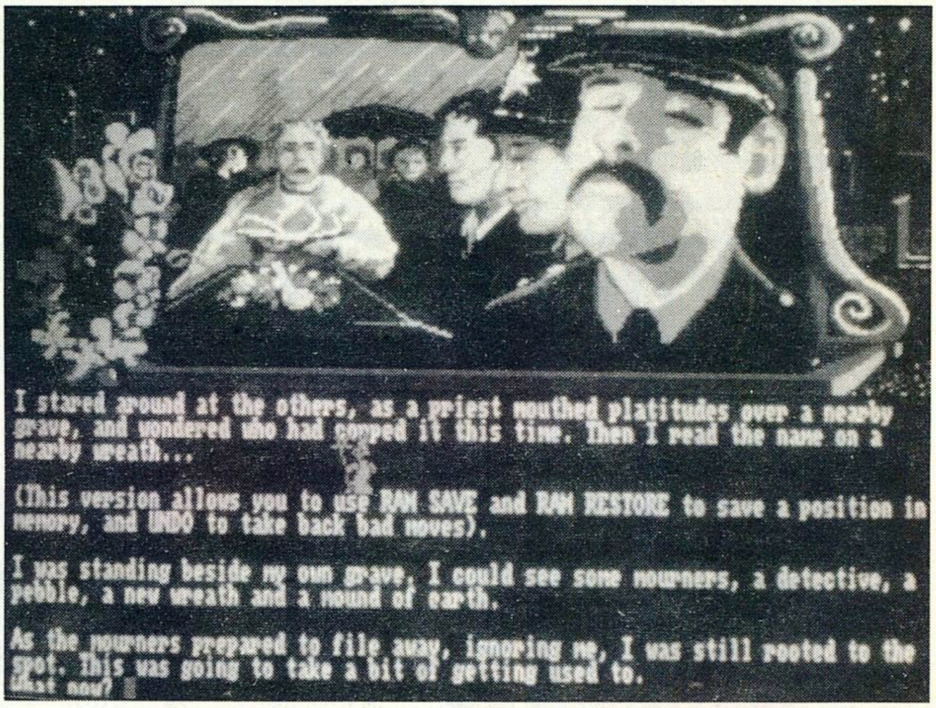
A felvonás egy csinos temetőben kezdődik, ahol éppen a saját temetésünkön vehetünk részt, mint hulla. Tévedés ne essék, Alan Chance, azaz mi, nem végelgyengülésben halt(unk) meg. Mint a kábítószerüldözés egyik prominens személyisége épp egy ellátó bandát próbáltunk Sarah nevű kolléganőnkkel lefülelni, mikor beütött a krach. Alant (minket) agyonlőtték mint egy rühes kutyát, Saraht pedig túszul ejtették. De ez még mind semmi. A legnagyobb probléma az, hogy kollégáink a történtek után pancsernek néznek bennünket, ami szörnyen bántja szellemlelkületünket. Három éjszaka áll rendelkezésünkre, hogy szellemként ezt a tévhitet eloszlassuk és a bandát a sittre juttassuk.

Maga a program is három részből áll, melyek megoldása során összesen 1000 pontot kell összegyűjtenünk. A különböző lépések utáni pontszámot a zárójelekben olvashatjuk.

NOVEMBER GRAVEYARD

Az első rész egy 300 pont eléréséből álló erőpróba. A hajnal beköszöntéig véges számú lépés segítségével kell a következő teendőket elvégezni: erőt gyűjteni a későbbi feladatokhoz, minél több szellembarátra (avagy baráti szellemre) szert tenni, és „minden követ megmozgatni" annak érdekében, hogy a banda tevékenységét hátráltassuk.

Hogy erőre kapjunk, súlyos tárgyakat kell cipelnünk. A probléma ott kezdődik, hogy a szellemek természetétől valószínűleg idegen a sok cipekedés, továbbá még annyira erőtlenek vagyunk, hogy egyszerre csak egyetlen tárgyat bírunk el. Na mindegy, valahol el kell kezdeni ezt is, tehát ismerkedjünk meg későbbi lakóhelyünkkel, a temetővel. Az első felvehető tárgyat (THISTLEDOWN, bogáncspihe) Joe Danby sírjánál találjuk meg (10). A második, már súlyosabb tárgy (PETAL, sziromlevél) a Marigold sírhelynél (15), a harmadik, egy levél a Copper Beech-i bükk alatt található (20). Menjünk innen kétszer délre egy útig, ahol egy gyufásdobozt találunk (25). Az ötödik felvevendő tárgy a saját sírunknál található: egy kavics (30). Vizsgáljuk meg a koszorút (wreath), amin egy fehér kártyát találunk. Vegyük természetesen magunkhoz (35). Menjünk háromszor nyugatra, amíg a fészer nyugati részéhez nem érünk. Keresgéljünk a gallyak között, mire egy újabb koszorúra lelünk egy újabb kártyával a tetején (40). Mostanában kell Joe Danby szellemének megjelenni előttünk, akivel rögtön jó barátságot köthetünk. Kövessük egy darabig, miközben megismertet néhány későbbi szomszédunkkal. Kis idő múlva menjünk a kavicsos ösvényhez (Gravel Path), ahol egy thermometer lóg a rozzant templomfalon. A haragos kutyától ne féljünk, inkább simogassuk meg (pat dog), mire az nyugatra elfut. Menjünk utána, és simogassuk meg még kétszer. A lecsillapodott kutya torkából húzzuk ki a beleszúródott szálkát (take fishbone) (45). A sikeres orvosi beavatkozás után libbenjünk kétszer nyugatra (Copper Beech), ahol vizsgálódjunk a kövek és az oszloptalp táján. A szobor, amely a talapzaton áll, megelevenedik ha ráütünk (hit statue). Ő (Alex Pym) lesz a második segítőtársunk. Kérjük meg, hogy kövessen bennünket, ami társaságunkat és pontjaink számát is növeli (70). Együtt lebegjünk a bodzabokorig (Elder Bushes), amit érdemes kétszer is átnézni: egy újságot találunk. Sajnos eddig gyűjtött erőnk még édeskevés az újság felemeléséhez. De hát mivégre segítettünk a kutyán, ha nem azért, hogy majd hasznát vehessük. Most jött az ő ideje. Menjünk négyszer délre. Edith Dean sírjához. Várjuk meg a kutyát (az újsággal a szájában). Edith elégeti az újságot, hogy a ránehezedő átoktól megszabaduljon. Természetesen kérjük meg Edithet is, hogy csatlakozzon harmadikként a társaságunkhoz (95). Ezután szálljunk vissza a saját sírunkhoz, ahol tegyük a sárga kártyát az új koszorúra (put the yellow card on the new wreath). Várjunk ismét a hű ebre, hiszen csak az ő segítségével tudjuk a koszorút magunkkal cipelni. Ezek után lebbenjünk a Willmot sírig, ahol a házaspárt épp vitatkozás közben zavarjuk meg. Várjunk türelmesen a kutyusra, amíg az meg jelenik a szájában a koszorúval. Edna ennek annyira



FOTÓ: AMIGA

megörül, hogy szívesen csatlakozik hozzánk férjestül (Edna, follow me) (120), (Bert, follow me) (145). Mostanra már elég segítőtársat sikerült szereznünk ahhoz, hogy a fészerbe (shed) bemenjünk (go to shed). Vizsgáljuk meg a fogantyút (handle) és a lakatot (lock). Három „emeltyűt" (lever) kell egyszerre megnyomni: „Bert, wait 3, push long lever", „Edna, wait 2 push medium lever", „Alex, wait 1, push short lever", majd pedig „push barrel". A következő lépéssel várjunk addig, amíg a kutya meg nem jelenik ismét (pull the handle). Ne tétovázzunk, menjünk be a sufniba. Vegyük fel a kolompot, ami tovább növeli az erőnlétünket (160). Lebegjünk át Violet Conway sírjához, ahol személyében egy újabb segítőtársra találunk (go to Violet). Kössük a kolompot egy bokorra (tie the bell to the bush), hiszen ha a szél meglengeti, Violet a hangja után visszatalál a sírjához (185).

Menjünk ismét be a fészerbe, ahol Alex segítségével kapcsoljuk le a fényszórót („Alex, wait 1, push button", „push button") (210). Ezután a fészerben levő villanykapcsolót kapcsoljuk fel (push switch), mire felgyullad a villany és ez elriasztja a temetőben garázdálkodó huligánokat (235). Mivel a hirtelen fény minket is elvakít, ismét a saját sírunk mellett térünk magunkhoz.

Az utolsó előtti szellem Colonel Rycoft ezredes, akit az előbbi „vandálűzésünkkel" sikerült elkápráztatnunk, rögtön rááll arra, hogy kövessen bennünket (follow me). Ezután már csak David Ridges szelleme van hátra. Őt is meg kell győznünk arról, hogy méltók vagyunk a barátságra, ezért először is libegjünk a napórához (sundial), majd vegyük fel az óramutatót (gnomon) (240), mire az erőnk eléri a maximális értékét. Térjünk vissza David Ridge sírjához, lökjük le az urnát (push urn), mire David barátjává fogad és híven követ bennünket (David, follow me) (265). A nyolc szellem társaságában vonuljunk az omladozó templomfalhoz (Gravel Path). De mintha egyvalaki hiányozna: Joe. Keressük meg és kísérjük ide vissza (find Joe/Joe, follow me/go to wall). Ha esetleg nem jönne elsőre, akkor kísérjük útján, amíg be nem fejezi a kiruccanását (a szövegben ez a következőképpen jelenik meg: „He concluded his guided tour").

Most már egyesült erővel törjük be a falat (push the wall) (300). A leomló kövek betemetik a kábítószeres banda egyik rejtekhelyét; teljes siker! Ezzel maximális pontszámmal végére értünk az első résznek.

HAUNTED HOUSE

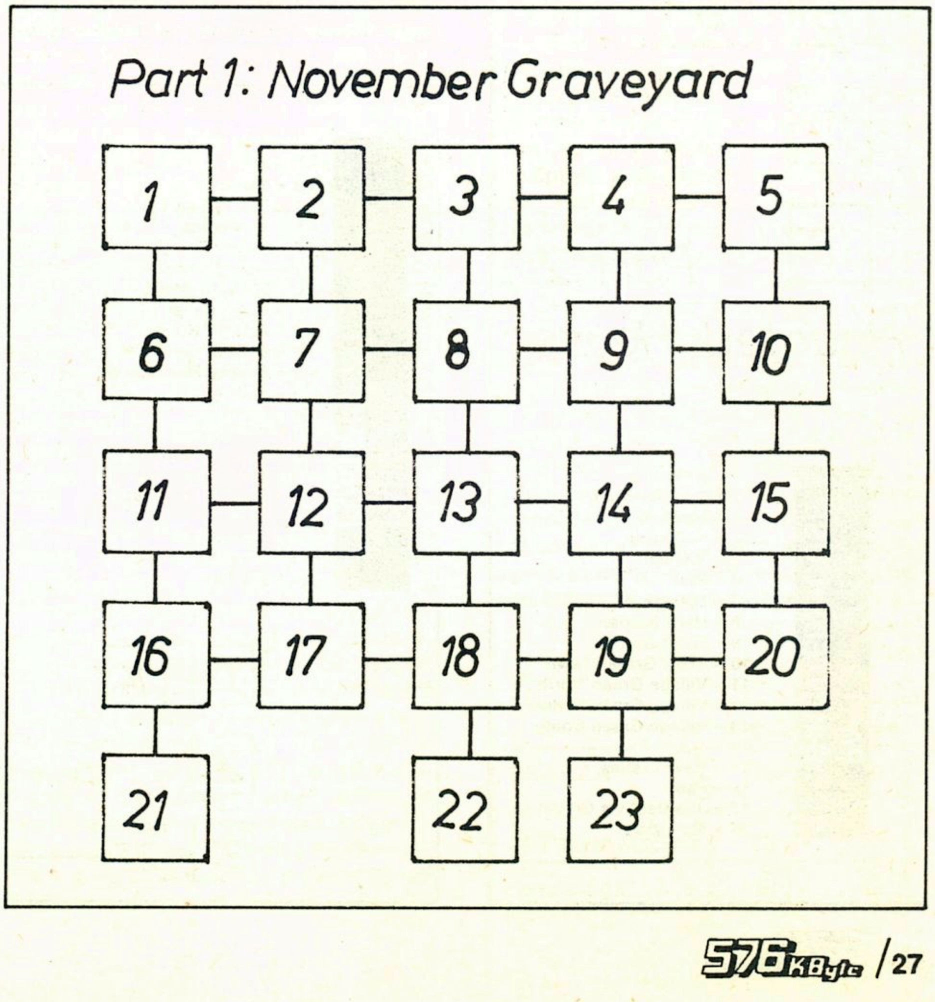
A második részben az elérendő célok a következők: a banda régi rejtekhelyének felkutatása, bizonyítékok gyűjtése, és a rendőrség informálása, hogy a bűnösök nyomába eredhessenek.

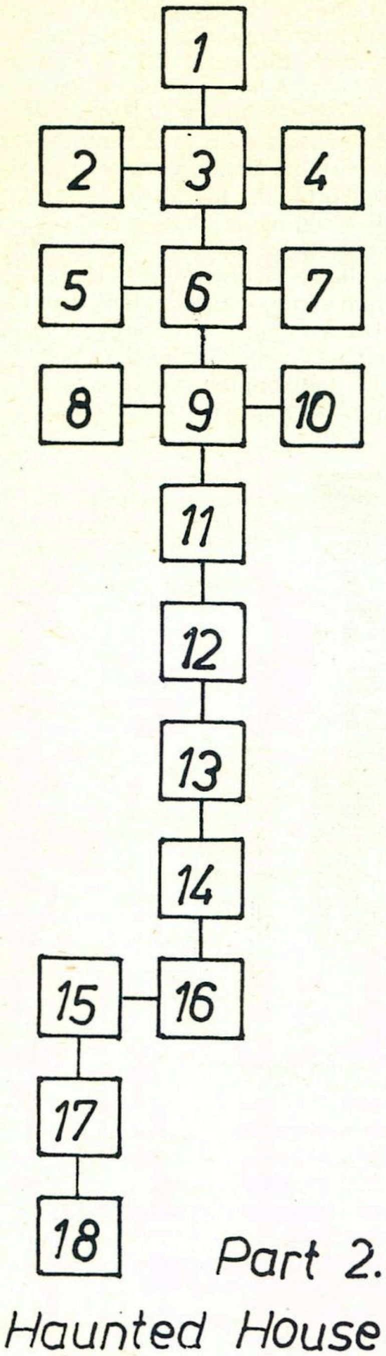
A második felvonás is a sírunknál kezdődik, ahol Joe Danby társaságában lebegünk. Menjünk kétszer északra, majd nyugati irányban elhagyhatjuk a temetőt. Azonban itt máris problémába ütközünk: a téren autók járnak, melyek fényszórói elvakítanak bennünket. A megoldás: libbenjünk a tér déli széléhez és várjunk, amíg egy közlekedő autó fénysugarait meg nem pillantjuk (ekkor Joe Danby azt mondja: „Let's get walking. I don't want to get caught by those headlights"). Kövessük tanácsát és menjünk vissza egyszer délre, majd miután a kocsi elhúzott mellettünk, gyors egymásutánban négyszer haladjunk északi irányban (310). Itt felfedezzük a maffiózók régi búvóhelyét. Joetól tanácsot kapunk, hogy mi módon tudnánk a múlt eseményeire visszaemlékezni. De először menjünk nyugatra a „füvészkertbe", majd ott koncentráljunk (concentrate, again) (330). Ennek hatására eszünkbe jut, hogy ezen a helyen valamikor elástuk az igazolványunkat. Az ásás közben (dig) egy kártyára akadunk, amit mint bizonyítékot magunkhoz veszünk (350). Vizsgálódjunk a gallyak (branch) között is, ahol egy térképre leszünk figyelmesek, amit azonban a köztünk levő víz miatt nem tudunk elérni. Joe ismét segítő tanáccsal lát el bennünket: fagyasszuk meg a vizet (freeze water). Mielőtt azonban a kettes számú bizonyítékot is felvennénk, adjuk az igazolványt Joenak, mivel mindig csak egy tárgyat tudunk magunknál tartani (370).

Mindezek után menjünk keletre, be a házba (in). Mint szellem, s csukott ajtón keresztül is bemehetünk! A fogadóteremben tegyük le a bizonyítékokat (Joe, drop the card) (375) (drop the map) (380). A térképen egy másik fontos búvóhely helye látható, ami a rendőrség számára igen fontos információt jelent. Ezek után csavarjuk ki a villanykörtét a foglalatból (remove bulb), majd nyomjuk meg a kapcsolót (push switch) (405). A lépcsőfeljárón felgyullad a villany, mire az ott lebegő szellem elinal. A hirtelen fény azonban minket is megijeszt, úgyhogy kiesik kezünkből a villanykörte és darabjaira törik. Ne bánkódjunk miatta, inkább lebegjünk ki a konyhába és az adagoló-

PART 1: NOVEMBER GRAVEYARD

1 = Elder Bushes
2 = Colonel Rycoft's Grave
3 = Lawn
4 = New Greaves
5 = Willmot Graves
6 = Marigold Graves
7 = Cenotaph
8 = David Ridge's Grave
9 = Copper Beech
10 = New Graves
11 = Violet Conway's Grave
12 = Untidy Tombstones
13 = Path
14 = Circular Sundial
15 = Joe Danby's Grave
16 = Sepulchre
17 = West of Shed
18 = Outside Shed
19 = Path
20 = My Grave
21 = Edith Dean's Grave
22 = Shed
23 = Gravel Path





PART 2: HAUNTED HOUSE

1 = Attic
2 = Dark Corridor
3 = Landing
4 = Bathroom
5 = Kitchen
6 = Hall
7 = Lounge
8 = Herb Garden
9 = Front Garden
10 = Thick Grassy Lawn
11 = Village Green North
12 = Village Green Middle
13 = Village Green South
14 = Track
15 = New Graves
16 = Path
17 = Joe Danby's Grave
18 = My Grave

ból (dispenser) vegyünk ki egy darab alufóliát (foil). Koncentráljunk és várjunk egy lépést (concentrate, wait), majd helyezzük a fóliát a foglalatba és kapcsoljuk fel a kapcsolót. Sikerült rövidzárlatot létrehoznunk, tehát mostantól nyugodtan mozoghatunk a házban. Visszatérve a hallba egy telefonkönyvet (directory) találunk, benne egy könyvjelzővel (bookmark). Mivel a könyvjelző kihúzása egyedül nem megy, kérjük meg Joe-t, hogy segítsen (Joe, wait 1, take the bookmark, take the bookmark) (430). Megvizsgálva kiderül, hogy a banda legújabb rejtekhelyéről fontos információt tartalmazó tárgyat, egy borítékot találtunk. A lakószobában vizsgáljuk meg a kéményt (chimney) és a befalazott ajtót, amin egy kis rés található. Ismételten menjünk vissza a hallba és koncentráljunk többször (concentrate, wait, concentrate...).

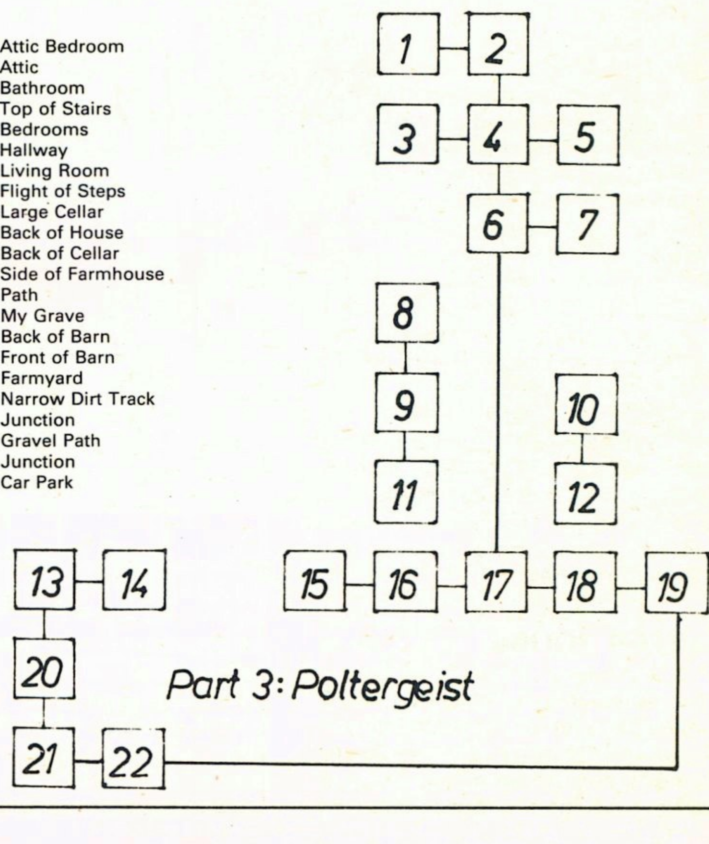
Nemsokára „megvilágosul elménk": Sarah-t, a segítőtársunkat a gengszterek magukkal hurcolták, továbbá lelki szemeink előtt megjelenik egy hulla a lépcsőfeljárónál. Menjünk fel a saroklépcsőig (440), majd tovább a padlásra (attic) (450). A víztárolóba másszunk be (get in tank), ahol is megtaláljuk a keresett hullát. Rémületünkben röppenjünk ki a tartályból, vegyük magunkhoz a hosszabbítózsinór dugaszát (take the plug), majd siessünk le a lépcsőfordulóig. „IN" beírásával a hálószobába toppanunk, ahol hirtelen felindulásból törjük be a tükröt. Mögötte egy újabb bizonyítékra bukkanunk, egy aktatáskára (470). Kérjük meg Joe-t, hogy hozza utánunk. A hallba érve tetessük Joe-val a táskát a többi bizonyíték mellé (475). Menjünk fel ismét a padlásra, hogy a hullát is a hallba juttassuk, a bűnjelek egyikeként. Ennek érdekében rögzítsük a dugaszt a tetemhez (freeze the plug to the body), menjünk le, vegyük fel a dugaszoló aljzatot (socket), nyissuk ki az órát, erősítsük az aljzatot az óraingához (put the socket in the clock), zárjuk be az óra ajtaját, majd lökjük le a lépcsőn (push the clock) (525). Mivel a hulla hozzá van kötözve az órához, vele együtt lebukdácsol a hallba.

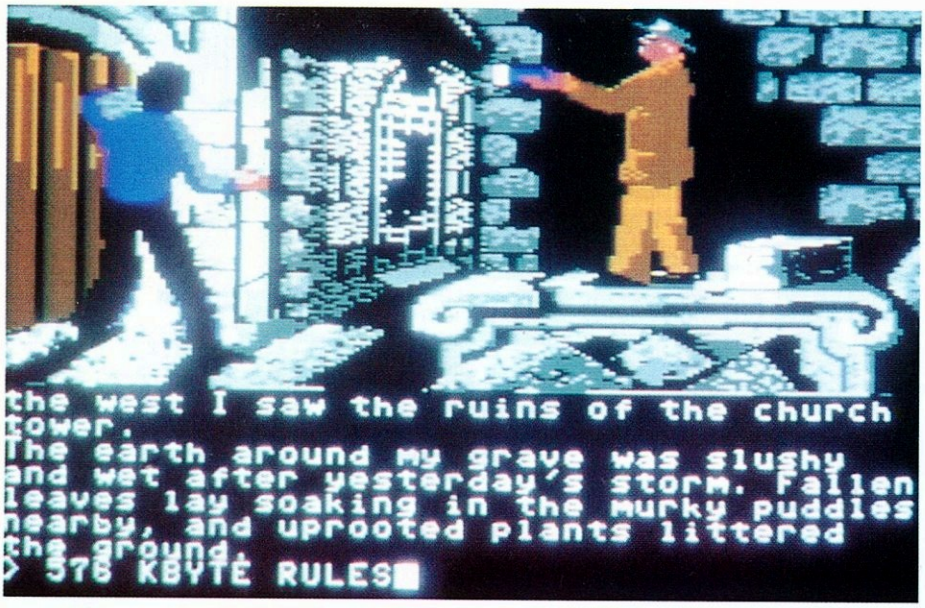
Joe társaságában lebegjünk vissza ismét a lakószobába, ahol a kémény kürtőjében egy el nem égett papírt találunk (put the hand in the shaft), amit azonban Joe segítsége nélkül nem tudunk elérni (Joe, wait 3, put hand in door). Menjünk nyugati, déli, majd keleti irányba, rántsuk meg a borostyánt (pull ivy) és a papírt kiszabadítjuk a kürtőből (545). Visszatérve a lakószobába, a papír ott fekszik a földön. Fontos információt tartalmaz ez is: az bandatagok névsorát. Tegyük le hát a többi bizonyíték mellé a hallba (550). Most már csak a rendőrség értesítése van hátra.

A telefonzsinór azonban ki van tépve a falból! Sebaj, szellemként úgysem tudnánk telefonálni. A megoldást a konyhában keressük. Az ott található Whiskyt ne magunkba döntsük, hanem a földre (drop), majd gyújtsuk meg az alkoholgőzt (ignite the vapour), és gerjesszük a tüzet a függöny mozgatásával (blow the curtains) (600). Azonnal megjelenik a villámgyors tűzoltóság, akik természetesen a

PART 3: POLTERGEIST

1 = Attic Bedroom
2 = Attic
3 = Bathroom
4 = Top of Stairs
5 = Bedrooms
6 = Hallway
7 = Living Room
8 = Flight of Steps
9 = Large Cellar
10 = Back of House
11 = Back of Cellar
12 = Side of Farmhouse
13 = Path
14 = My Grave
15 = Back of Barn
16 = Front of Barn
17 = Farmyard
18 = Narrow Dirt Track
19 = Junction
20 = Gravel Path
21 = Junction
22 = Car Park





FOTÓ: C–64

rendőrséget is riasztják. Ezzel a második részt is maximális pontszámmal megoldottuk.

POLTERGEIST

A harmadik rész a teljes végkifejleté: vezessük a rendőröket a gengszterek rejtekhelyére, szabadítsuk ki Sarah-t, majd juttassuk rács mögé a gonosztevőket.

Mint már megszoktuk, most is a sírunk mellől indulunk útnak. Azonnal hagyjuk el a helyet nyugatra (610), majd kétszer délre és egyszer keletre haladva menjünk ki a temetőből és szálljunk fel a gengszterek szállítóautójába. Várjunk amíg Weasel és Big John megérkezik és a farm udvarába hajtanak az autóval (620). „W" beírásával elhagyjuk az autót. A csűr közelében keressük meg a rovarirtóflakont és a szénacsomót, vegyük fel és menjünk a farmépület mögé. Itt futnak azok az elektromos kábelek, amelyek a házat árammal látják el (640). A spraydoboz segítségével rövidzárlatot idézhetünk elő (touch connectors with sprayer) (660). Ezek után egyszerűen az udvarról „IN" beírásával a házba juthatunk (670). Egy szekrényben egy árammegszakítót találunk, amit nyomjunk is meg azonnal (push circuit breaker) (690). A konyhába érve ott találjuk a gengsztereket, amint éppen verik a blattot. A mellettük lévő aktatáska igen jó bizonyíték lenne, de sajnos nem tudunk hozzájutni. Helyette inkább vizsgáljuk át a mellettünk lógó dzsekit, aminek a zsebében egy slusszkulcsot találunk. Nosza, hajlítsuk meg (bend the key) (710). Sarah-t a szemünk előtt hurcolják le a pincébe, őrszemnek pedig a padlásra Big John-t állítják. Fontos feladatunk hát, hogy eltereljük valahogy a figyelmet az útról, nehogy a későbbiekben közeledő rendőrséget észrevegye.

Menjünk először is a hálószobába (Attic Bedroom) (720), ahol csavarjuk ki a villanykörtét a foglalatból. Várjunk, amíg John valamit észrevesz odakint, mikor is ejtsük le a villanykörtét, hogy John figyelmét eltereljük a közeledő rendőrökről (740). Későbbi használat céljából vegyünk fel egy üvegcserepet (take the glass), majd ismét várjunk, míg John ismét valamit észlel odakinn. Ekkor mozgassuk meg a függönyt (blow the curtains) (760). Ezután ismét várjunk, majd elterelő hadműveletként „rohamozzuk meg" John-t (charge John) (780), mire annyira berezel, hogy leszalad a padlásról. Itt az ideje, hogy kiszabadítsuk Sarah-t. Haladjunk keletre, majd háromszor lefelé, várjuk meg, míg Weasel kinyitja a „börtön" tölgyfaajtaját, majd hussanjunk be (IN) (790), végül menjünk északra. Megérkeztünk Sarah-hoz. A kiszabadítására tett első próbálkozásunk (cut the ropes with the glass) nem jár átütő sikerrel. Várjunk tehát, amíg Weasel ki nem megy a teremből, tegyük magunkat láthatóvá (manifest), mire Sarah a boldogságban úszva ránkismer. Vagdossuk az előbbi módszerrel Sarah béklyóit, amíg el nem szakadnak (többször egymás után!) (810). Kolléganőnk valóban tűzről pattant menyecske, rögtön kiötöl valami okosat, hogy lehetne Weasel-t ártalmatlanná tenni. Egy kalapácsot tesz a pinceajtóra! Osonjunk ki a nagy pinceszobába (Large Cellar) és várjunk, amíg Weasel belép a terembe. Lökjük le a kalapácsot a gonosztevő fejére (push the hammer). Nem éppen a leghumánusabb módszer, de eredményes. Ezután várjunk, míg Sarah is előmerészkedik, váljunk ismét láthatóvá és kérjük meg kolléganőnket, hogy kötözze meg Weasel-t (Sarah, tie Weasel) (830). Együtt hagyjuk el a pincét (out) (850) és menjünk fel. Ezek után már csak a végső próbatétel van hátra: a gengszterek menekülésének megakadályozása.

Természetesen ez egyedül nem megy, Sarah segítségére is szükségünk van. Kérjük meg, hogy menjen a pajta hátsó részéhez, a parkoló taxi kerekeiből eressze ki a levegőt, majd bújjon el az ott található szekrényben (Sarah, go to taxi, deflate the tyres, go to cupboard, hide in cupboard). Időközben John visszamerészkedett a „figyelőállásába", tehát vele nekünk kell törődnünk. Amint valamit észrevesz a lenti sürgölődésből, menjünk gyorsan keletre, majd lefelé és lépjünk rá a csikorgó lépcsőfokra (push the stair) (870). Sarah eddigre leeresztette a taxi gumijait (880). Mi nézzünk az időközben enyhén betintázott Big John után. A figyelőállásában kuksolva ismét mozgást észlel, de mi megadjuk neki az utolsó „löketet" (cool the air) (900), majd ráadásul láthatóvá tesszük magunkat. A hatás frenetikus: rémületében ránklő és társait is nenekülésre bíztatja. Mielőtt mindez sikerülne nekik, siessünk a szekrényhez, amelyben Sarah rejtőzik, kérjük meg, hogy kövessen bennünket (Sarah, follow me), majd irány a konyha. Itt vetessük fel Sarah-val a táskát (Sarah, take the briefcase) (920) Menjünk vissza együtt a bejárati hallba, ahol kérjük meg kolléganőnket, hogy gyorsan rejtőzzön el (Sarah, hide in the cupboard, wait 20) (940).

Most már vészesen közeledik a végkifejlet. Siessünk hát ki a pajta elé, ahol a banda szállítókocsijának gumijait eresszük le (950), és várjunk. A gengszterek persze mepróbálnak elmenekülni, de ebben a leeresztett gumik és az elgörbített sluszkulcs megakadályozza őket. Futva próbálnak kereket oldani, de éppen a rendőrok karjaiba szaladnak. Már csak egyvalaki próbálja meg a lehetetlent: Severian a taxival próbál menekülni. Mikor odaér mellénk az autóval, ugorjunk be a kocsiba (get in taxi), várjunk egyet (wait), majd tegyük magunkat láthatóvá. Az ijedtségtől, nomeg a lapos gumik miatt, a taxi egy fának rohan. A rendőrség így elkaphatja a banda utolsó tagját is (1000), mi pedig nyugodt lelkiismerettel kísérhetünk még az idők végezetéig.

Nos, ennyi lett volna a Scapeghost megoldása. Remélem sokaknak volt segítségére rövid leírásom. Ha esetleg egyéb szöveges játék leírását is szívesen látnátok a lap hasábjain, írjatok!

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	92	80
ZENE	–	–
JÁTSZHATÓSÁG	70	70
Összesen:	78	75

FOTÓ: AMIGA



A SZÁGULDÁS SZERELMESEINEK

A gyakorló motorosok és motorkedvelők bizonyára nagy örömüket lelik a játékban. Kipróbálhatnak a méregdrága motorcsodák közül négy éllovast: a vörös Suzukit, az éjfekete Kawasakit és Hondát, valamint a csodálatos kék-fehér Yamaha FZR-t.

Miután megtekintettük a rövidke demót, belépünk a főmenübe, ahol a következőket választhatjuk:

– Bal felső sarok: pályafutam (road race), a kurzor kockás zászló.

– Jobb felső sarok: gyorsulási verseny (drag race), egy kis stopperóra a kurzor.

– A többi helyen balra, illetve jobbra mutató nyíl a kurzor, amikkel „lapozhatunk", vagyis válogathatunk a következő járgányok közül:

– Suzuki Katana – 599 ccm, 132 mph
– Kawasaki Ninja – 592 ccm, 137 mph
– Yamaha FZR – 599 ccm, 146 mph
– Honda Hurricane – 598 ccm, 141 mph

A fentiek természetesen csak a főbb adatok, a motorok gyorsulását, sebességét más értékek is befolyásolják, pl. a kompresszió, fordulatszám, gyorsulás 100-ra, stb.

Talán a Yamaha FZR a legkitűnőbb a sorban, a másik három, „kinek, hogyan áll".

Miután kiválasztottuk a nekünk megfelelőt, nyomjuk meg valamelyik verseny ikonján a tüzet, s máris indulhatunk...

DRAG RACE

A játéknak talán ez a legélvezetesebb, s egyben a legkönnyebb része. Választott motorunkat oldalról látjuk, a pálya jobbról balra scrollozódik. Negyed mérföldet kell megtenni minél rövidebb idő alatt. Alul látható a műszerfal, amely minden motornál más, de lényeges eltérés nincs közöttük. Balról jobbra haladva látható: a sebességmérő, a fordulatszám-mérő, a lámpa, a lábfej (ami váltásnál megmozdul), mellette felvillan az aktuális sebesség száma, valamint azt is jelzi, ha a kanyarban vagy éppen. A sorban utolsó a stopperóra.

Amikor zöldre vált a lámpa, nyomjuk előre a joy-t és ugyanakkor nyomjunk egy tüzet is. Ezzel egyesbe tettük a motort. Ezután folyamatosan előrenyomva a joy-t a megfelelő fordulatnál váltsuk fel a tűzgombbal. Kísérletezzük ki minden típusnál, hogy mikor legideálisabb váltani. A kart hátrahúzva fékezhetünk, de nem hiszem, hogy erre szükség lenne. Ha véletlenül túlságosan felváltottunk, akkor tűz + hátrahúzással válthatunk le. Jobbra-balra mozgás nincs, a pálya teljesen egyenes.

A célvonalon átérve két dolog közül választhatunk: újraindulás (óra ikon) vagy kilépés (kupa ikon). Kilépésnél megnézhetjük saját motorunk eredményeit egy táblázaton, s ha nagyon jól szerepeltünk, a nevünket is beírhatjuk. A másik táblázaton mind a négy típus eredményeit feltüntették drag raceban. Nevünket itt is megörökíthetjük, ha megfeleltünk az időlimitnek. Ezek után visszakerülünk a főmenübe.

Jó ötlet, hogy a startnál kiugorhatunk, túlpörgethetjük a motort, hirte-

len válthatunk, stb. Ennek eredményeként humoros, ám szépen kidolgozott szituációkban találjuk magunkat.

ROAD RACE

A játéknak ez a része jóval nehezebb. Motorunkon ülve magunk előtt látjuk a pályát. A képernyő alján találjuk a műszerfalat, ami ezúttal sokkal „igazibb". Itt is különböznek a műszerfalak, de csak a mérők és a lámpák elhelyezésében. Minden járgányon három mérőműszer van: egy fordulat-, egy sebesség- és egy hőmérsékletjelző.

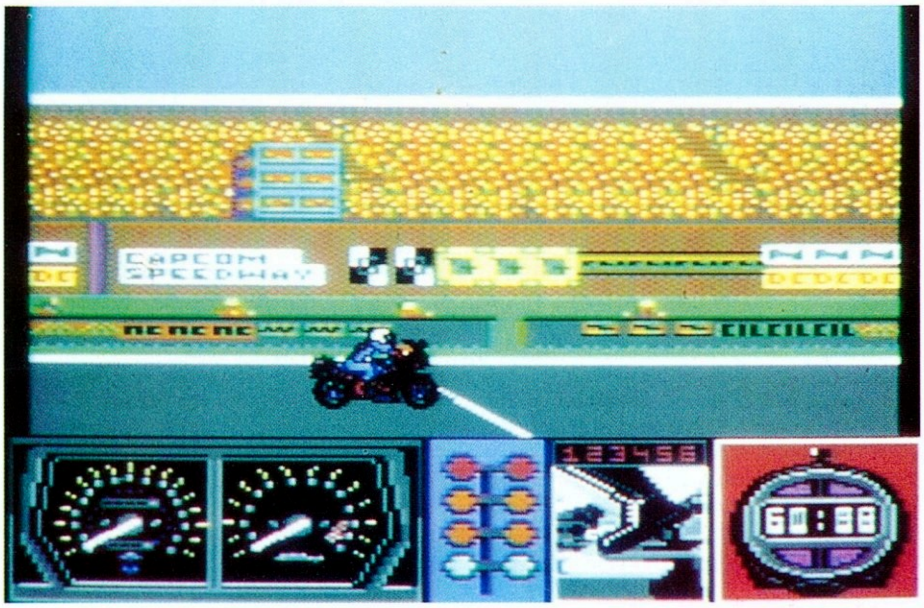
– Előre: gyorsítás
– Hátra: fék
– Jobbra-balra: kanyar
– Tűz + fel, le: váltás

Őszintén szólva nem egy TD, de bele lehet jönni a kormányzásba.

A futam végén újra választhatunk:

– Zászlók: új kör
– Kupa: kilépés – ha kilépünk, ugyanez a listabontás fogad, mint a **drag race**-nál, csak **road race** a felirat.

A program hangulatos, különösen a gyorsulási rész nagyon jó. Grafikája átlagosnak mondható, bár a motorok képi megjelenítése gyönyörűen kidolgozott. A futam kicsit nehézre sikerült. Hi-



FOTÓ: C–64

Ezenkívül még öt lámpa: két index, egy helyzetjelző, a másik kettő nem világít. Sajnos csak a fordulatszám- és a sebességmérők mutatnak, a helyzetjelző csak üresjáratban működik az indexek pedig a kanyar előtt jeleznek, a kanyarban már nem. Igen nehéz bevenni a kanyarokat, ide-oda csúszkál a motor a túlpörgetések, szabálytalan váltás stb. miatt. Öt bukás után diszkvalifikálnak. Lent 1–6-ig terjedő számozás mutatja az éppen aktuális sebességfokozatukat, a körök számát, az eddigi a legjobb időnket, (best lap), s kijelzi mostani időeredményünket is.

A versenyben – ahol sajnos csak magányosan rójuk a köröket –, a következőképpen manőverezhetünk:

bája, hogy csak egyedül vagyunk a pályán, nem mérhetjük össze erőnket, ügyességünket senkivel. A kissé száraz zene és a hanghatások illenek a játékhoz.

Apró hibái ellenére melegen ajánlom a szimulátorok kedvelőinek. Egy borongós, esős délutánon igen kellemes szórakozást nyújt.

Koronczai Gáspár

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	73	80
ZENE	70	73
JÁTSZHATÓSÁG	80	89
Összesen:	80	89

A III. VILÁGHÁBORÚ UTÁN

BAD BLOOD

A harmadik világháború utáni anarchiában élő világ mindig is jó témául szolgált a sci-fi könyvekhez és filmekhez. A Bad Blood történetének szereplői a képzeletbeli világégés túlélőinek leszármazottai, primitív szintre süllyedt, elszigetelt embercsoportok. A sugárzás miatt kialakult mutánsokat az emberek alacsonyabbrendű lényekként kezelik, és többnyire rabszolgákként tartják!

A történet egy szabad mutánsok által lakott faluban kezdődik, amikor a törzsfőnök, Ressok bejelenti, hogy az emberek háborúban akarják elpusztítani a mutánsok településeit. Mivel az embereknek jobb felszerelése van, és túlerőben vannak, a falu lakóinak nem sok esélye van a túlélésre. Ezért a tanács úgy dönt, hogy egy mindenre elszánt képviselőjüket elküldik, próbálja meg a lehetetlent, akadályozza meg a háborút, tárgyalással, ésszel, akárhogyan. A három bölcs különböző szempontok alapján a törzsnek három tagját javasolja a főnöknek. Varigg az egyik legerősebb mutáns, Jakka nagyon hasonlít az emberekre, de szemfedőjét felemelve pusztító sugarakat képes lőni, Dekkar ember, de a mutánsok között nőtt fel, és a szívében mutáns. Ressoknak kell eldöntenie, hogy melyikük kezébe adja a népe sorsát.

A játék bevezetője különösen látványos. Látjuk az atomvillanást, a házak pusztulását. Aztán az utakat lassan benövi a gyom, a művelt föld és a romok fokozatosan eltűnnek. A csendes átmenet után megjelennek az első primitív települések, az emberiség második korszaka kezdetének jelei.

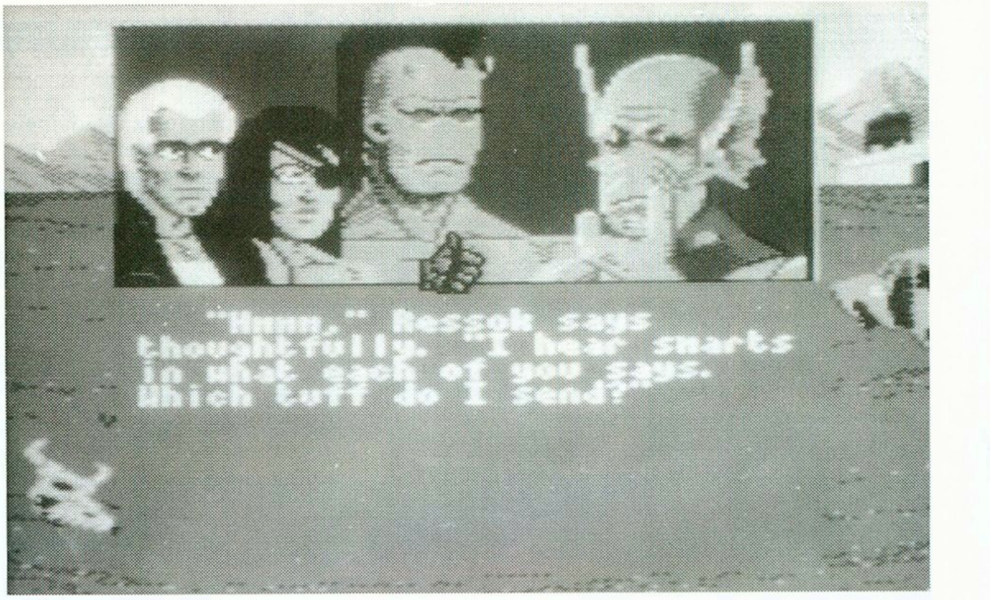
Ha új játékot kezdünk, végignézhetjük a rengeteg képből álló bevezetőt, ahogy a törzsfőnök a faluhoz beszél. Amikor a főnök ahhoz ér, hogy válasz-

tania kell a három jelölt közül, tulajdonképpen mi adhatjuk meg, hogy melyik karakterrel akarunk játszani: Variggal, Jakkával vagy Dekkarral. Különbség persze a játékban is van a három karakter között, mindegyiknek vannak előnyei és hátrányai is.

Maga a játék egy mászkálós kalandjáték, ügyességi elemekkel ötvözve. A hősünkkel egy ferdén-felülnézeti háttér előtt mászkálhatunk, bekalandozva egy jól megtervezett világot, amelyben eleinte igen könnyű eltévedni!

A képernyő jobb alsó sarkában látható az energiánk, bal alsó sarokban a tevékenység-menü. Ebből a funkciók kezdőbetűjének megnyomásával választhatunk. Az INVENTORY-val listát kérhetünk a nálunk levő tárgyakról. Külön TAKE nincs, amihez hozzáérünk, automatikusan felvesszük. Az EXAMINE-el a nálunk levő tárgyakat vizsgálhatjuk meg. A USE a szokásos kalandjáték-funkció. Ezzel készíthetjük be a fegyvert is, amelyet ezután a tűzgomb fog aktiválni. Alapállapotban a tűzgomb ütést jelent, Jakkánál a szemfedő felemelését és egy energiasugár ellövését. A TALK-al beszélhetünk valakivel, akihez közel állunk. Lehet beszélgetni általános dolgokról, vagy lehet kérdéseket feltenni egy témával kapcsolatban. Ez utóbbi stílusában hasonlít a Times of Lore-hoz: ha valamiről információt kapunk valakitől, akkor legközelebb már arról is kérdezősködhetünk. Az OPTIONS-ban van többek között az alapvető fontosságú SAVE/LOAD is.

A játék elején a saját falunkból, Mardokból indulunk. Érdemes minden faluban, így itt is, minden házba bemenni, és minden tárgyat összeszedni. A DRIED GLAND az energiánkat növeli vissza, a FOOD-ot a figuránk automatikusan eszegeti bizonyos időközönként, és ezért vásárolhatunk is (nem pedig pénzért). Közben mindenkivel mindenről dumáljunk, hátha megtudunk valami hasznos információt. Mardokban



FOTÓ: C–64

például megmondják, hogy a küldetésünket érdemes azzal kezdeni, hogy megkeressük Oracle-t, az öreg bölcset. Az is kiderül, hogy Oracle csak Mirrik falu sámánjával szokott érintkezni. Ezért, a falut elhagyva, Mirriket kell megkeresnünk. Mirrik északnyugatra van Mardoktól. A tájékozódás a vadonban nem olyan bonyolult, mint első pillantásra tűnhet, ugyanis a falvak között utak vezetnek, ezeken szinte mindenhová el lehet jutni.

A vadonban rengeteg kóbor szörnynyel találkozhatunk, ha ezeket leöljük, különböző tárgyakhoz (kaja, fegyverek) juthatunk. Okkarntól délre (Okkarn Mardoktól nyugatra van) pl. egy barlangban egy ÜZI géppisztolyt lehet találni. Valamivel jobb fegyver, mint az íj. Mirrikben kiderül, hogy a Sámánt a kejek rabszolgakereskedők elfogták.

Azt is kibökik némi kérdezősködés után, hogy a kejekek Irviumtól délre, a hegyekben vertek tábort. Irvium az egyik emberlakta város, amely a mutánsokat meg akarja támadni (a másik Xantinium). Irviumot igen könnyű megtalálni, ugyanis széles út vezet hozzá, amelybe bármerre indulunk, akár délre, akár délnyugatra, előbb-utóbb bele fogunk botlani. Ezután már nincs más dolgunk, mint ezt az utat követni nyugat felé. A várostól délre, némi kóborlás után a hegyekben, meg lehet találni a kejekek táborát. Mire az ember ideér, már komoly arzenállal rendelkezik, ezért a kejekek lemészárlása nem okozhat gondot. Hálából a sámán, amiért kiszabadítottuk, megmondja, hol találjuk Oracle-t. Ahhoz, hogy eljuthassunk hozzá azonban újabb feladataink vannak, mint pl. tutajt kell szereznünk.

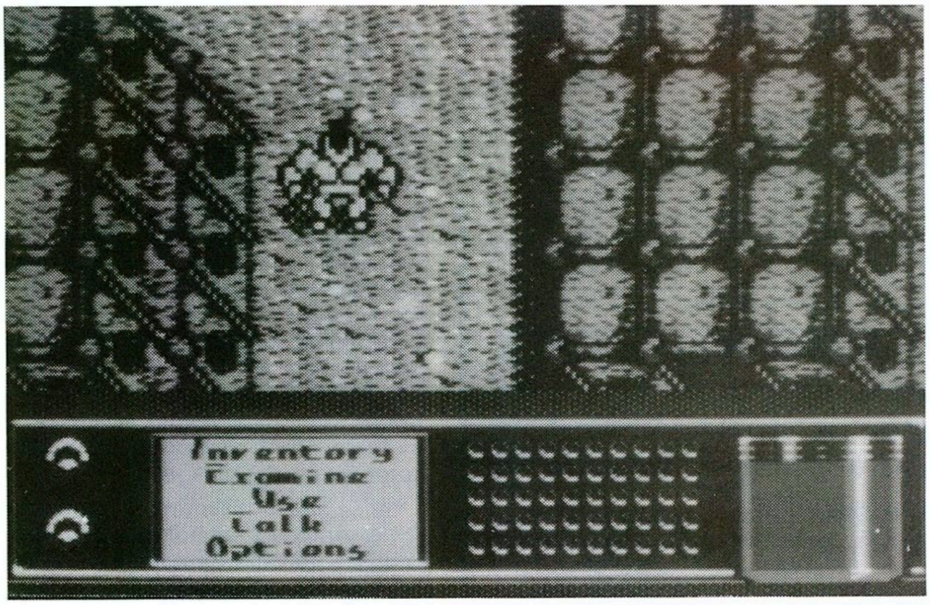
Egyik feladat adja a másikat, így válik az első pillantásra egyszerű küldetés bonyolult és érdekes kalandjátékká.

A játék egyik igen fontos pozitív tulajdonsága a hangulata. A jól eltalált bevezető, a beszélgetések, a játék stílusa pontosan megfelel annak a hangulatnak, amelyet egy ilyen játéktól elvárunk. A játszhatósággal sincs sok probléma, bár az irányítás kissé „darabos". Gyakran töltöget a program, de ez még épp a tűrési határon belül van. A feladatok sem túl nehezek, sem túl könnyűek, pont megoldhatóak. A Bad Blood egy olyan játék, amelyet nemcsak kipróbálni, de játszani is érdemes.

Tihor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		92
ZENE		77
JÁTSZHATÓSÁG		80
Összesen:		87

FOTÓ: C–64

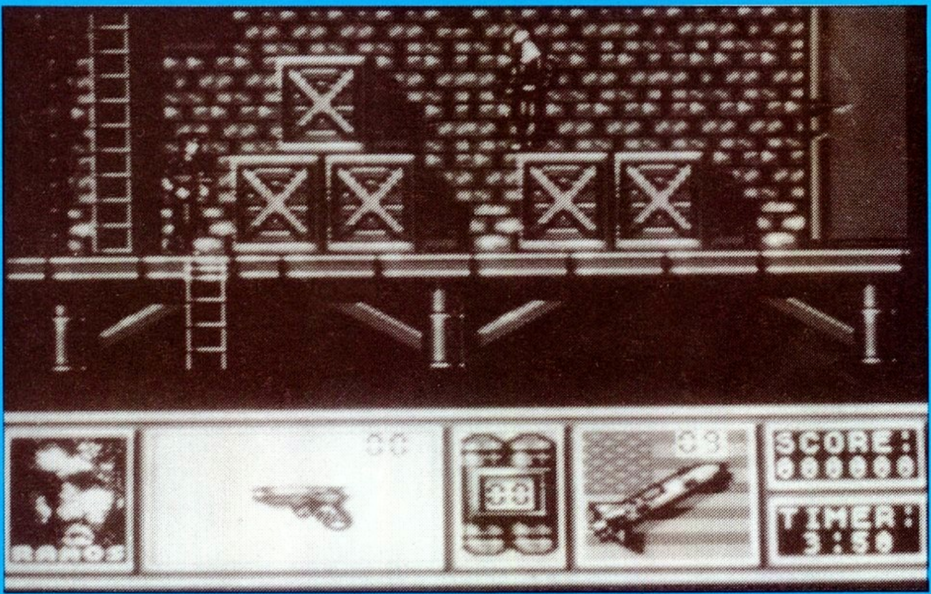


FOTÓ: C–64



Elit Kommandó

Amerika titkos fegyvere... Fenegyerekek... Bárhol... Bármikor... Bárki ellen bevethetők... NAVY SEALS! Ezzel a hatásos bevezetővel reklámozták az USA-ban a játék alapjául szolgáló akciófilmet, mely Magyarországon Elit kommandó néven fut a mozikban. Természetesen a kedvelt színészekkel forgatott film hamar kaszszasikert hozott, ezért fogott össze a filmgyártó ORION Ltd. és a játékforgalmazó OCEAN cég, hogy megjátékosítsák a történetet.



FOTÓ: C–64

A játék legelső érdekessége, hogy csak cartridge-on jelentették meg, se lemezes, se kazettás verzió nem készült belőle. Ez a fajta játékkiadás egyre népszerűbb Nyugat-Európában, hiszen a játékgyártók véleménye szerint ezzel minimálisra lehet csökkenteni a kalózkodást (No comment!). A játékra visszatérve: 6 pályából álló akció-ügyességi-játék, szemet gyönyörködtető grafikával. Legelső pillantásra az Untouchables első szintjére emlékeztetnek a pályák, csak talán még annál is nehezebbek. Sajnos valamennyi szint nagyon hasonlít egymáshoz, mind a grafikát, mind a végrehajtandó feladatot tekintve (alkatrészek gyűjtése, túszok kiszabadítása). Egyedül az utolsó szint különbözik a többitől, mikor is Beirut legbarátságtalanabb környékére csöppenünk, ahol a legkevésbé sem szeretik a yankee-ket. Röviden összegezve, az elmondottakat: a játéknak mindene megvan ahhoz, hogy egy klassz akciójáték legyen, csak a legfontosabb hibádzik: a hangulata. Pedig enélkül hamar a süllyesztőbe kerül, bármilyen jól megoldott a dolog technikai része. Kár érte!

Zolee

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		92
ZENE		85
JÁTSZHATÓSÁG		50
Összesen:		70

ÁRA: 79 Ft

